KONAMI

AGB-BYVE-CAN

GAME BOY ADVANCE®

Yu-Gi-Oh! DOUBLE PACK



LIVRET D'INSTRUCTION

MISE EN GARDE : VEUILLEZ LIRE SOIGNEUSEMENT LE LIVRET DES PRÉCAUTIONS INCLUS AVEC LE PRODUIT, AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME DE MATÉRIEL NINTENDO®, L'ENSEMBLE DE JEU OU L'ACCESSOIRE. CE LIVRET CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS DE SÉCURITÉ IMPORTANTS - LIRE LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT JOUIEZ AUX JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENTS - Crises épileptiques

- Certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent souffrir de crises épileptiques lorsqu'elles sont exposées à certains modes de lumière ou de lumières clignotantes, comme en regardant la télévision ou en jouant aux jeux vidéo, même si ces crises n'ont jamais été décelées auparavant.

- Si quelqu'un a déjà éprouvé une condition épileptique, il devrait consulter son médecin avant de jouer à un jeu vidéo.

- Les parents devraient surveiller lorsque leurs enfants jouent aux jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin si vous ou votre enfant éprouvez les symptômes suivants :

Convulsions	**Mouvement rapide de l'œil ou d'un muscle**	**Perte de conscience**
Vision altérée	**Mouvements involontaires**	**Désorientation**

Pour réduire le risque d'une crise épileptique lorsque vous jouez aux jeux vidéos :

1. Asseyez-vous aussi loin que possible de l'écran
2. Jouez aux jeux vidéo sur un écran de télévision le plus petit possible
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou manquez de sommeil.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée
5. Prenez des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

⚠ AVERTISSEMENT - Blessures répétitives de mouvements

En jouant aux jeux vidéo, vos muscles, jointures ou peau peuvent être endoloris après quelques heures. Suivez ces instructions pour éviter des problèmes de tendons, syndrome du canal carpien ou irritation de la peau :

- Évitez de trop jouer. On recommande aux parents de surveiller leurs enfants quant au temps approprié.
- Prenez des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures, même si vous pensez ne pas en avoir besoin
- Si vos mains, vos poignets ou bras sont fatigués ou endoloris lorsque vous jouez, arrêtez et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer à nouveau.
- Si vous avez toujours les mains, les poignets ou les bras endoloris durant ou après le jeu, arrêtez de jouer et consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT - Fuite des piles

Les fuites d'acide des piles peuvent causer des blessures et endommager votre Game Boy. Si une fuite de pile se produit, lavez à fond la peau et les vêtements affectés. Gardez l'acide des piles loin des yeux et de la bouche. Les piles présentant des fuites peuvent faire des bruits d'explosion.

Pour éviter les fuites :

- Ne mélangez pas les piles neuves et les piles usées (remplacez toutes les piles en même temps).
- Ne mélangez pas les piles alcalines et celles au carbone zinc.
- Ne mélangez pas différentes marques de piles.
- N'utilisez pas de piles au nickel cadmium.
- Ne laissez pas des piles usées dans le Game Boy. Lorsque les piles perdent leur charge, le témoin lumineux peut perdre son intensité, le son peut s'affaiblir et l'écran d'affichage peut devenir vierge. Si cela se produit, remplacez promptement toutes les piles usées par des piles neuves.
- Ne laissez pas les piles dans le Game Boy ou un accessoire pendant de longues périodes de non-utilisation
- Ne laissez pas l'interrupteur de courant en marche après que les piles ont perdu leur charge. Lorsque vous finissez d'utiliser le Game Boy, glissez toujours l'interrupteur sur la position d'ARRÊT.
- Ne rechargez pas les piles.
- Ne mettez pas les piles à l'envers. Assurez-vous que les extrémités positive (+) et négative (-) sont dirigées dans le bon sens. Insérez l'extrémité négative en premier. Lorsque vous enlevez les piles, retirez l'extrémité positive en premier.
- Ne jetez pas les piles dans le feu

Le sceau officiel est votre assurance que ce produit est offert sous licence ou fabriqué par Nintendo. Recherchez toujours ce sceau lorsque vous achetez des systèmes de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et des produits connexes.

Official Nintendo Seal®

Nintendo ne met pas sous licence la vente ou l'utilisation de produits sans le sceau officiel Nintendo.

CE GAME PAK FONCTIONNERA SEULEMENT AVEC LE SYSTÈME DE JEU VIDÉO GAME BOY® MICRO, OU NINTENDO DS™



CE GAME PAK COMPREND UN MODE À JOUEURS MULTIPLES QUI NÉCESSITE UN CÂBLE GAME BOY® ADVANCE GAME LINK.

EVERYONE — ENFANTS ET ADULTES

E™

Visiter www.esrb.org pour mis à jour évaluant l'information

ESRB CONTENT RATING
CLASSIFIÉ PAR L'ESRB — www.esrb.org

Renseignements légaux importants

Le fait de copier un jeu vidéo pour tout système Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales de propriété intellectuelle. Les copies de «sauvegarde» ou «d'archives» ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires pour protéger votre logiciel. Les contrevenants seront poursuivis.

Ce jeu vidéo n'est pas conçu pour être utilisé avec un dispositif de copie non autorisé ou tout accessoire non offert avec licence. L'utilisation d'un tel dispositif annulera votre garantie de produit Nintendo. Nintendo (et/ou tout détenteur de licence ou distributeur Nintendo) n'est pas responsable de tout dommage ou perte causé par l'utilisation de tel dispositif. Si l'utilisation d'un tel dispositif fait arrêter votre jeu, débranchez soigneusement le dispositif pour éviter les dommages et reprenez le jeu normal. Si votre jeu cesse de fonctionner et qu'un dispositif n'est pas fixé dessus, veuillez contacter le «soutien technique» de l'éditeur du jeu ou le «Service à la clientèle».

Le contenu de cet avis n'interfère pas avec vos droits prévus par la loi.

Ce livret et toute autre documentation imprimée accompagnant ce jeu sont protégés par les lois nationales et internationales de propriété intellectuelle.

SOUS LICENCE PAR

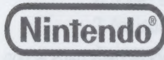


TABLE DES MATIÈRES

Parties multijoueurs en réseau

Matériel nécessaire

- Game Boy® Advance .... 1 pour chaque joueur
- 2 cartouches de jeu « Yu-Gi-Oh! Destiny Board Traveler » ou « Yu-Gi-Oh! Double Pack 2 » .... 1 pour chaque joueur
- 1 câble Game Link® pour Game Boy® Advance
  - Pour 2 joueurs .... 1 câble
  - Pour 3 joueurs .... 2 câbles
  - Pour 4 joueurs .... 3 câbles

Remarques au sujet des parties multijoueurs en réseau

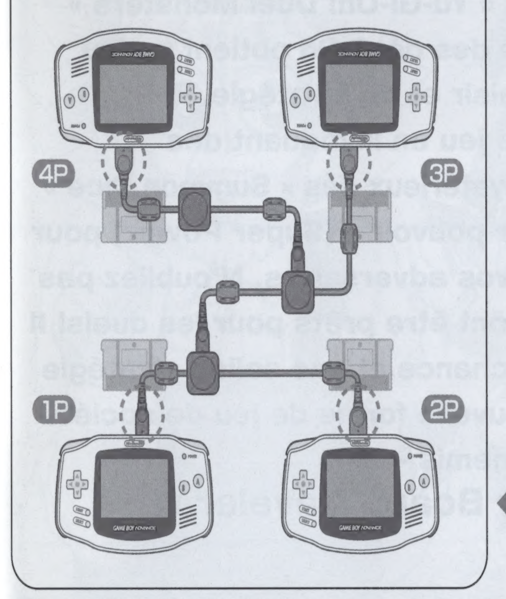
Les points suivants peuvent être la cause de problèmes avant et pendant les parties multijoueurs en réseau :

- Les systèmes ne sont pas connectés avec un câble Game Link® pour Game Boy® Advance.
- Le ou les câble(s) Game Link® pour Game Boy® Advance ne sont pas complètement insérés.
- Le ou les câble(s) Game Link® pour Game Boy® Advance ont été débranchés pendant une partie.
- Le ou les câble(s) Game Link® pour Game Boy® Advance ne sont pas branchés correctement aux systèmes Game Boy® Advance.
- Plus de 4 systèmes Game Boy® Advance sont branchés.

Remarque : La cartouche « Yu-Gi-Oh! Double Pack 2 » ne permet pas de jouer en réseau avec la cartouche « Yu-Gi-Oh! Destiny Board Traveler ».

* Pour des parties à 2 ou 3 joueurs, ne pas brancher plus de systèmes Game Boy® Advance ou de câbles que requis.
* Le joueur 1 est celui dont la console Game Boy® Advance est branchée à la plus petite prise.

[Illustration de la connexion du Game Boy® Advance et du câble Game Boy® Advance Game Link®]



Connexion des systèmes Game Boy® Advance

1. Assurez-vous que toutes les consoles sont éteintes, puis insérez une cartouche de jeu dans chacune d'elles.
2. Branchez ensemble les câbles Game Boy® Advance Game Link® puis insérez-les dans la connexion d'extension externe (EXT) située au dessus de chaque système Game Boy® Advance.
3. Allumez les consoles.
4. Reportez-vous à la page 17 pour des instructions plus détaillées.

Branchez les câbles Game Link® pour Game Boy® Advance et les consoles Game Boy® Advance tel qu'illustré à gauche. (Portez attention à la grosseur des prises)

Qu'arrive-t-il **si l'on combine l'ultra populaire jeu de cartes « Yu-Gi-Oh! Duel Monsters » à un jeu de société et à des dés? On obtient un jeu excitant, remplis de plaisir et de stratégie. Progressez à travers le jeu en invoquant des monstres à l'aide des mystérieux dés « Summon Dice » et utilisez votre « Super pouvoir » (Super Power) pour prendre le dessus sur vos adversaires. N'oubliez pas que vos monstres devront être prêts pour les duels! Il vous faudra un peu de chance et une solide stratégie pour maîtriser cette nouvelle forme de jeu de société et ainsi vaincre vos ennemis -**

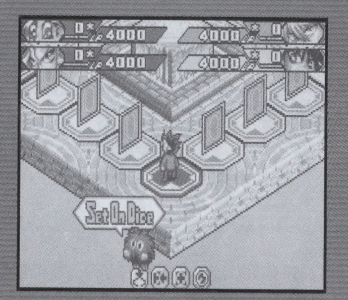
« Yu-Gi-Oh! Destiny Board Traveler »!



Un nouveau type de jeu de société

Pour 1 à 4 joueurs

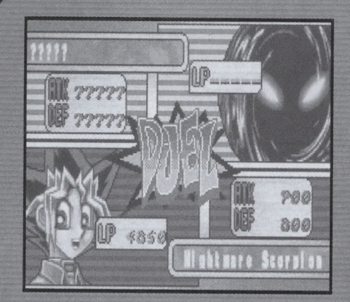
En reliant les systèmes GBA avec les câbles « Game Link », vous pouvez affronter jusqu'à 3 de vos amis!



Chaque personnage possède son propre Super pouvoir ainsi que son propre paquet de cartes (Deck). Incarnez n'importe quel personnage disponible!

Une lutte acharnée pour le contrôle de la carte!

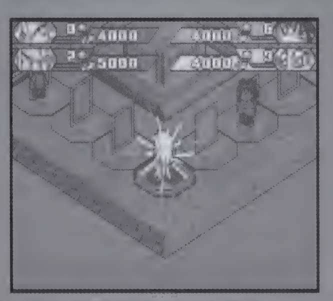
Vous vous êtes battu pour obtenir le contrôle de cette case du tableau, alors soyez alerte! Un autre joueur pourrait vous lancer un défi à tout moment!



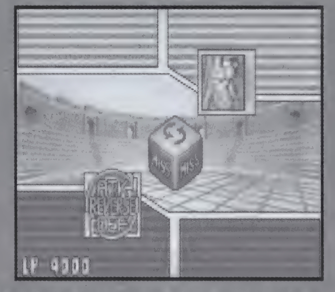
Remportez le duel et vous pourrez invoquer votre monstre à cet endroit. Plus le monstre est puissant, plus vous ajouterez d'étoiles à votre total!

Ne laissez jamais passer une chance de renverser la situation!

Vous aurez plusieurs opportunités de mettre les chances de votre côté en utilisant vos Super pouvoirs ou les dés de duel. Il n'en tient qu'à vous de bien les utiliser!



Déjouez votre adversaire en activant votre Super pouvoir pour contrecarrer ses plans strategiques. Votre Super pouvoir est votre carte atout et elle peut vous donner l'avantage lorsque vous en avez le plus besoin!



Quand les choses tournent mal, les dés de duel pourraient bien transformer la situation du tout au tout. Tant que vous pourrez vous battre, n'abandonnez pas et ayez confiance en vous!

« Destiny Board Traveler »



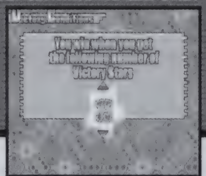
Croyez-moi. Ceci n'est pas un jeu de société ordinaire. Jamais vous n'avez joué de cette façon!

Commencer une partie

Sélection du personnage et du tableau de jeu (Pages 19-20)
Choisissez le personnage que vous désirez incarner et créez un tableau de jeu!



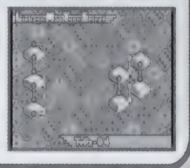
Réglage des conditions de victoire (page 20)
À vous de décider des conditions pour gagner, et de régler le nombre d'étoiles requis pour terminer le tableau.



Super pouvoir (page 27)
Choisissez un personnage dont le Super pouvoir concorde avec votre stratégie de jeu!



Système de lien de tableaux (Linkage Map) « LM » (page 19)
Ce système de lien vous permet de combiner différents tableaux pour créer un tableau de jeu original!



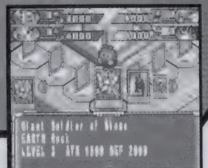
Règles!

1. Le premier joueur qui obtient le nombre d'étoiles requis gagne la partie.
2. Si vos points de vie « LP » (Life Points) tombent à zéro, vous êtes éliminé.

Votre tour

Suite à la page 12

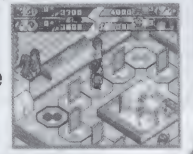
Placez les cartes sur les dés d'invocation (Summon Dice) (pages 24-25)
Les faces des dés d'invocation changent selon le nombre d'étoiles qui figurent sur les cartes que vous placez sur les dés.



Lancez les dés d'invocation et déplacez votre personnage (page 26)
Le nombre d'étoiles que vous obtenez détermine le nombre de déplacements que votre personnage peut effectuer dans le tableau.

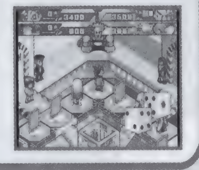
Soul Shuffle (page 26)

Le « Soul Shuffle » peut vous aider à obtenir la face étoilée des dés.

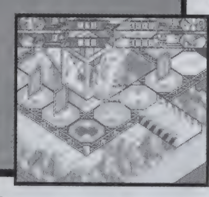


Zones spéciales (page 22)

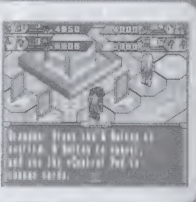
Lorsque vous arrivez sur une zone spéciale (Special Zone), toutes sortes d'évènements spéciaux peuvent se produire.



Invocation de monstres (page 27)
La face sur laquelle s'arrêtent les dés d'invocation que vous avez lancés détermine quel monstre vous pouvez invoquer.



Sacrifices
(page 27)
Vous aurez besoin de monstres sacrifices afin de pouvoir invoquer des monstres plus puissants.



Démarrage du Duel

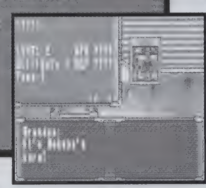
Choisissez les positions du monstre (page 29)
Placez votre monstre en position d'attaque ou de défense. Laquelle choisirez-vous? Et votre adversaire?



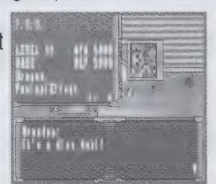
Lancement des dés de duel
(page 29)
Les dés de duel peuvent renverser une situation de combat. Les dés de duel peuvent inverser les positions d'attaque et de défense des monstres dans un duel, ainsi que réduire leurs puissances d'attaque (ATK) et de défense (DEF).

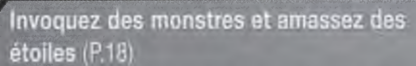


Au combat! (Pages 30-31)
C'est l'heure des combats de monstres à un contre un! Allez-y à fond!

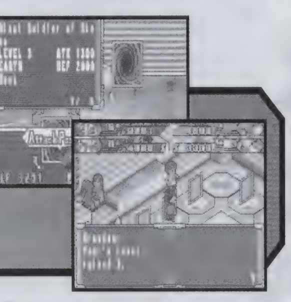


Cartes rares (page 22)
Donnez-vous un avantage en invoquant un monstre de niveau plus élevé à l'aide d'une carte rare comportant plusieurs étoiles!

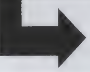




Remporter un duel!



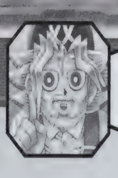
Invoquez des monstres et amassez des étoiles (P.18)
Lorsque vous remportez un duel, votre monstre est invoqué à l'endroit où vous êtes. Ceci augmente votre nombre total d'étoiles!



Le tour du prochain personnage

Le premier joueur à amasser le nombre d'étoiles requis est le gagnant!

Commandes du jeu



C'est mon jeu! Je l'ai créé, alors c'est la moindre des choses que vous me laissiez parler de ses commandes!

Commandes du Game Boy Advance®

La section qui suit décrit les boutons et leurs fonctions pour le Game Boy Advance®. Si vous jouez sur la console Game Boy® Advance SP, référez-vous au livret d'instructions de cette console.

Bouton L
Sélectionner un personnage

Croix directionnelle
Sélectionner une option du menu

Bouton START
- Entrer en mode jeu/Sélectionner une option
- Afficher/cacher la fenêtre d'informations (pages 24 et 28)

Bouton SELECT
- Entrer en mode jeu/Sélectionner une option
- Afficher/cacher la fenêtre d'informations (pages 24 et 28)

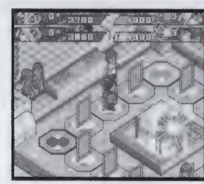
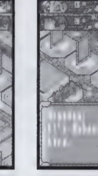


Bouton R

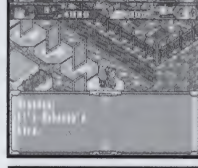
Sélectionner un personnage

Bouton A

- Entrer la sélection
- Tapez rapidement pour « Soul Shuffle » (page 26)
- Envoyer un message

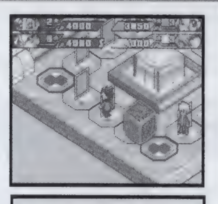
Soul Shuffle



Envoyer un message

Bouton B

- Annuler
- Envoyer un message
- Lancer le dé (page 26)



Lancer les dés

Commencer une partie



Insérez la cartouche de jeu dans le Game Boy ®Advance (ou dans le Game Boy Advance® SP) et allumez la console pour afficher le menu principal.

Menu principal

Appuyez sur SELECT pour choisir l'une des options suivantes du menu principal, puis appuyez sur START pour confirmer votre choix.



1 PLAYER

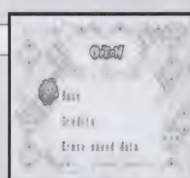
Sélectionnez ce mode pour jouer seul.

2-4 PLAYERS

Sélectionnez ce mode si vous désirez connecter plusieurs consoles Game Boy® Advance à l'aide du câble Game Boy® Advance Game Link® et jouez entre amis. Entre 2 et 4 joueurs peuvent jouer à ce mode. Reportez-vous à la page 5 pour des instructions sur la connexion des systèmes Game Boy® Advance avec le câble Game Boy® Advance Game Link®.

OPTIONS

Pour voir l'équipe de production du jeu ou sauvegarder votre partie. Sélectionnez « Back » pour retourner au menu principal.



Pour commencer des parties multijoueurs en réseau

Si vous choisissez de jouer une partie multijoueur à partir du menu principal, l'écran message « Awaiting connection » (attente de la connexion) s'affichera. Une fois que les connexions ont été vérifiées, les joueurs choisissent des personnages (page 19).



Tableaux / Conditions de victoire des parties multijoueurs

Pour les parties multijoueurs, le Joueur 1 est celui qui choisit le tableau de jeu et règle les conditions de victoire (page 19-20).

Remarque

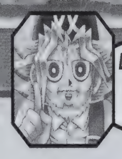
Débrancher le câble Game Boy® Advance Game Link® ou éteindre le système pendant le jeu en réseau causera des erreurs.



Sauvegarde des données

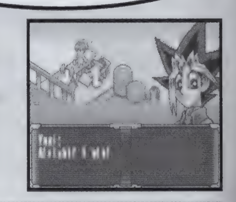
Ce jeu ne comporte aucune commande de sauvegarde/chargement. « Yu-Gi-Oh! Destiny Board Traveler » sauvegarde automatiquement les données à la fin de chaque partie et charge automatiquement les données du jeu lorsque la console est allumée.

Bases du jeu (1)



Laissez-moi vous expliquer les règles du jeu et comment créer un tableau. Allez à la page 19 pour des détails sur chacun des tableaux.

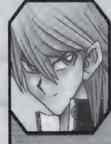
Règles



Les joueurs obtiennent des étoiles quand ils parviennent à invoquer des monstres (page 27). Lorsque vous possédez le nombre d'étoiles requis, selon les conditions de victoire déterminées auparavant (page 20), vous gagnez la partie.

Points de vie (LP)

Les points de vie (LP) représentent la vie de vos personnages. Ils peuvent être affectés par les phénomènes qui surviennent aux personnages dans les zones spéciales (page 22) et par le résultat des duels (pages 28 à 31).

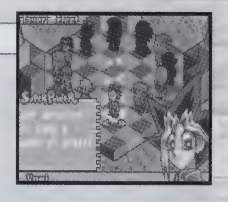


Qu'arrive-t-il si ma jauge LP atteint 0?

- **Vous êtes éliminé et tous les monstres que vous avez invoqués deviennent des monstres errants.**
- **Si tous les joueurs, sauf un, sont éliminés, le joueur demeuré actif gagne par défaut.**

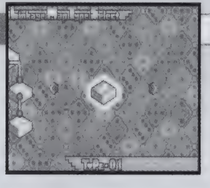
Dans certains tableaux, les joueurs éliminés peuvent parfois joindre à nouveau la partie. Même les joueurs éliminés conservent leurs étoiles, alors ne perdez pas espoir, quoi qu'il arrive!

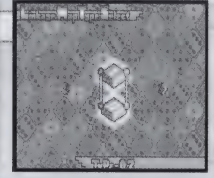
Choix des personnages



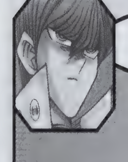
Sélectionnez le personnage que vous désirez incarner. Des informations sur le Super pouvoir (Super Power) (page 27) du personnage sont affichées au côté gauche de l'écran lorsque le personnage est sélectionné.

Choix du type de tableaux LM





Sélectionnez le nombre de tableaux et comment ils seront liés ensemble pour créer le tableau de la partie. Après avoir choisi le type de LM, l'écran de sélection de tableaux « Map Select » (page 20) s'affiche.

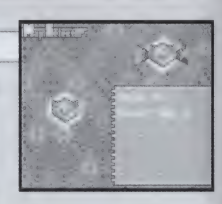


Qu'est-ce que le système LM?

Le système LM (Linkage Map) est un tout nouveau concept qui vous permet de créer des tableaux de jeu en combinant plusieurs tableaux de toutes sortes de façons!

Bases du jeu (2)

Choix du tableau

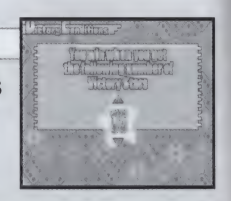


Appuyez sur HAUT/BAS de la croix directionnelle pour sélectionner un numéro de tableau, puis sur GAUCHE/DROITE pour confirmer votre choix et configurer le tableau. Les tableaux sélectionnés sont configurés d'après le type LM que vous avez choisi à l'écran « LM Type Select » (page 19). Une fois le tableau complété, l'écran des conditions de victoire (Win Conditions) s'affiche et vous permet de configurer ces conditions.

Remarque

Quand un tableau est sélectionné, il ne peut être configuré en utilisant un autre numéro de tableau.

Conditions de victoire



Choisissez le nombre d'étoiles requis pour gagner. Lorsque vous avez paramétré les conditions de victoire, l'écran du tableau s'affiche (page 22).

Ajout de types LM et de tableaux

De nouveaux tableaux sont offerts lorsque vous gagnez des parties. Plus le nombre de tableaux augmente, plus le nombre de types LM disponibles augmente également.

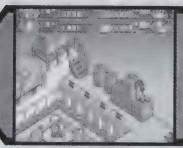
Des tableaux, des tableaux, et encore des tableaux

Vous trouvez ci-dessous une petite sélection des tableaux disponibles dans le jeu. Connaître les caractéristiques de chaque tableau peut vous donner un avantage dans le jeu.



Domino Park (Parc Domino)

Le personnage récupère 1 000 points de vie (LP)
*Lorsque vous entrez dans la zone spéciale (page 22)



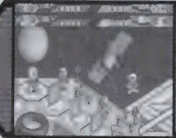
Domino Pier (Quai Domino)

Des météorites « Doom » réduisent les points de vie (LP) des personnages (sauf celui qui est dans la zone spéciale).
*Lorsque vous êtes dans la zone spéciale



Desert (Désert)

Léger risque qu'un monstre invoqué puisse se dessécher et disparaître.
*Lorsque vous entrez dans la zone spéciale



Outer Space (espace extra galactique)

Une chute de 1 000 points de vie à chaque tour, à moins que vous ne repreniez votre souffle à tous les 5 tours.

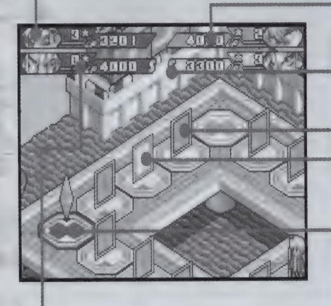
Tableaux - Étapes de conflit féroce (1)

Visualisation des tableaux

Vous trouvez ci-dessous une petite sélection des tableaux disponibles dans le jeu. Connaître les caractéristiques de chaque tableau peut vous donner un avantage dans le jeu.

Visage du personnage

Points de vie (LP) du personnage



Nombre d'étoiles

Signe de Super pouvoir

Affiché lorsque le Super pouvoir d'un personnage est activé (page 27).

Monstres invoqués

Les cartes grises indiquent les monstres errants et les cartes à codes de couleur indiquent les monstres invoqués par les joueurs actifs.

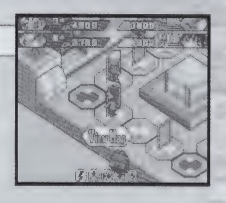
Zone spéciale

Ces cases ont différents effets, selon le tableau. Si votre personnage possède des cristaux, vous pouvez alors vous arrêter dans la zone spéciale sans déclencher d'effet.



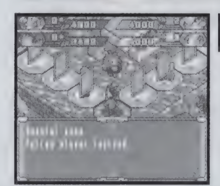
C'est également à partir de l'écran des tableaux que vous assignez des cartes de votre main aux dés d'invocation (page 25) et invoquez des monstres.

Menu principal



Utilisez le menu des tableaux pour exécuter les actions suivantes à l'écran des tableaux :

	Set on Dice	Afficher l'écran de sélection des cartes (page 24) puis sélectionnez les cartes à assigner aux dés d'invocation.
	View Space	Voir les informations sur le monstre ou sur la zone spéciale (page opposée) d'une case en particulier.
	View Map	Visualiser le tableau sur lequel se trouve votre personnage à l'aide de la croix directionnelle.
	Large Map	Visualiser tous les tableaux, la localisation de tous les autres personnages et les conditions de victoire.
	Super Power	Activez le Super pouvoir de votre personnage (page 27).



View Space



Large Map

Tableaux - Étapes du conflit féroce (2)

Écran de sélection des cartes

L'écran de sélection des cartes vous permet d'assigner des cartes aux dés d'invocation (page opposée). Appuyez sur GAUCHE/DROITE de la croix directionnelle pour faire défiler les cartes de votre main, puis appuyez sur le bouton A pour afficher le menu Main (Hand Menu), (page opposée).

Visage du personnage

Points de vie (LP) du personnage

Codes S/R (Star/Regular)

Le code "S" indique que la carte est posée sur la face étoilée (Star Face) et le code "R" indique que la carte est posée sur la face régulière (Regular Face).

Fenêtre d'information

Affiche des informations détaillées sur un monstre. Appuyez sur START ou SELECT pour faire défiler les pages de la fenêtre d'information.

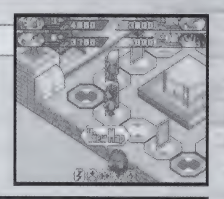
Nombre d'étoiles

Pages de la fenêtre d'information

Affiche le numéro de la page actuelle/total des pages.

Menu Main (Hand Menu)

Utilisez le menu main (Hand Menu) pour exécuter les actions suivantes à l'écran de sélection de cartes.



	Star Face	Assignez la carte sélectionnée à la face étoilée des dés d'invocation.
	Regular Face	Assignez la carte à une face régulière des dés d'invocation.
	Roll Dice	Lancez les dés d'invocation (page 26).
	Back to Map	Retournez à l'écran des tableaux (page 22).
	Cancel	Retournez à l'écran de sélection des cartes.
	Remove from Dice	Enlevez une carte déjà posée sur une des faces des dés d'invocation.

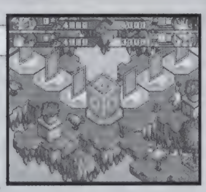


Qu'est-ce que les dés d'invocation?

Les dés d'invocation sont des dés spéciaux, pourvus de faces qui changent selon les cartes posées sur chaque face ou assignées à elles. Ces dés sont dotés d'une face étoilée (Star Face) et de cinq autres faces régulières (Regular Faces); vous pouvez donc leur assigner jusqu'à 6 cartes.

Tableaux - Étapes du conflit féroce (3)

Lancer les dés



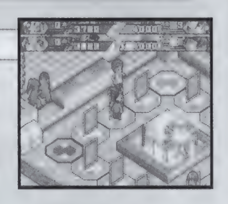
Sélectionnez « Roll Dice » (page 25) au menu main (Hand Menu) pour lancer les dés. Appuyez sur le bouton B pour lancer les dés d'invocation (page 25). Le nombre d'étoiles indique de combien de cases vous pouvez déplacer votre personnage avant d'invoquer un monstre (page opposée). Remarquez que les dés d'invocation (Summon Dice) tourneront automatiquement après une certaine période de temps si vous n'appuyez pas sur le bouton B.



Qu'arrive-t-il si les dés s'arrêtent sur une face sans carte?

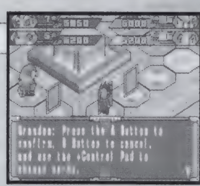
Si les dés s'arrêtent sur une face n'ayant aucune carte assignée, vous pouvez déplacer votre personnage mais votre tour est terminé. Vous ne pourrez donc pas invoquer de monstre. Ceci pourrait vous être désavantageux, alors attention!

Soul Shuffle



Si vous tapez sur le bouton A aussi rapidement que possible après avoir sélectionné « Dice Roll », les dés se mettront à briller et à tourner encore plus vite. Cela s'appelle le « Soul Shuffle ». Plus les dés tournent vite, plus le « Soul Shuffle » est puissant, ce qui vous donne une meilleure chance qu'ils s'arrêtent sur la face étoilée (page 25).

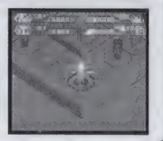
Invoquer des monstres



Le monstre apparaissant sur la face des dés d'invocation que vous avez lancés par la commande « Dice Roll » (page 26) sera invoqué. Si vous avez déjà un monstre sur une case et que vous tentez d'en invoquer un autre sur la même case, votre nouveau monstre remplacera le précédent. Selon le niveau ou le nombre d'étoiles du monstre, il est possible que vous ayez besoin de monstres sacrifices (tribute monsters) afin d'invoquer le monstre avec succès. Voir le tableau plus bas pour de plus amples informations au sujet des exigences de sacrifices.

Invocation d'un monstre possédant 5 ou 6 étoiles	Le sacrifice (tribute) d'un monstre invoqué au préalable est requis.
Invocation d'un monstre possédant 7 étoiles ou plus	Nécessite le sacrifice de 2 monstres déjà invoqués

Super pouvoir (Super Power)

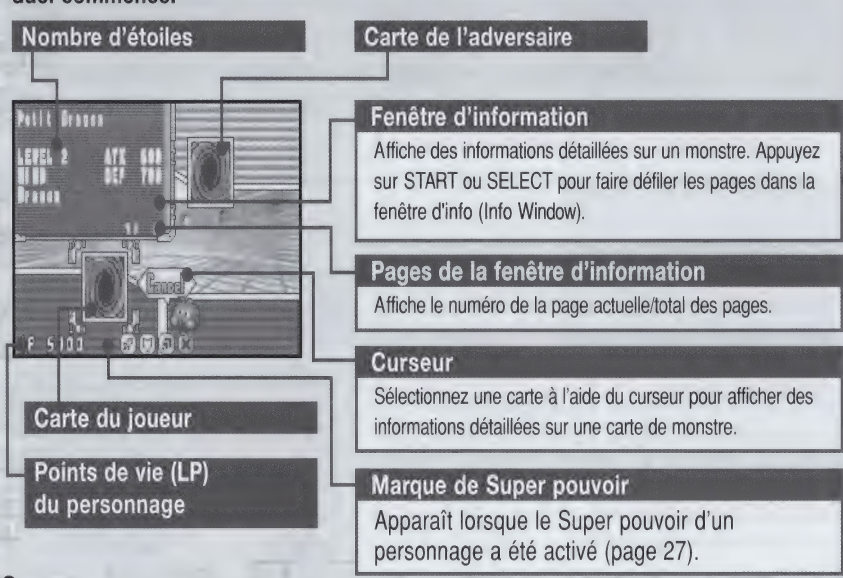


Chaque personnage a son propre Super pouvoir ou habileté spéciale. Lorsque vient votre tour, le jeu détermine au hasard s'il vous sera permis ou non d'utiliser votre Super pouvoir pendant votre tour. Pour activer votre Super pouvoir lors de votre tour, sélectionnez « Super Power » (page 23) à partir du menu des tableaux (Map Menu) avant de lancer le dé d'invocation (page 26).

Duels - Combat pour le contrôle (1)

Écran de duel

Si vous arrêtez sur une case où votre adversaire a déjà invoqué un monstre, le duel commence!





Votre monstre est invoqué, c'est le temps d'un duel! Voir pages 30 et 31 pour savoir comment se décide le gagnant.

Menu Duel

Utilisez le menu duel (Duel Menu) pour exécuter les actions suivantes à partir de l'écran de duel.

	Attack Position	Mettez votre monstre en position d'attaque.
	Defense Position	Mettez votre monstre en position de défense.
	Pass	Ne faites aucune sélection au menu duel.
	Cancel	Annuler/Revenir à l'écran précédent.

Dés de duel (Duel Dice)

Ce sont ces dés que les joueurs roulent pendant les duels. Les monstres et le résultat du duel peuvent être grandement affectés selon la face sur laquelle s'arrêtent les dés. Le tableau suivant décrit les faces des dés de duel, ainsi que leurs effets.

Face		Nombre de côtés	Effet
	Inversion attaque/défense	1 côté	Inverse la position du monstre de l'adversaire.
	Réduction de l'ATK/DEF	1 côté	Réduit l'attaque/défense (ATK/DEF) du monstre de votre adversaire de 500 points
	Raté	4 côtés	N'a aucun effet sur le duel.

Duels - Combat pour le contrôle (2)

Comprendre les résultats des duels

Les règles de victoire suivantes s'appliquent aux duels. Une fois le résultat d'un duel décidé, le prochain joueur commence son tour.



Challenger et défenseur

Le challenger est le joueur qui se déplace sur une case du tableau. Le défenseur (« Defender ») est le joueur dont le monstre a préalablement été invoqué sur la même case.

* Dans les exemples qui suivent, le monstre du challenger est à gauche et celui du défenseur est à droite.

Challenger		Défenseur	Résultat
ATK 900 Victoire	×	ATK 700 Défaite	Le monstre du défenseur est envoyé au cimetière et ce joueur perd 200 points de vie (LP). Le monstre du challenger est invoqué sur cette case.
ATK 700 Défaite	×	ATK 900 Victoire	Le monstre du challenger est envoyé au cimetière et ce joueur perd 200 points de vie. Le monstre du défenseur garde sa place.
ATK 900 Nulle	×	ATK 900 Nulle	Le monstre du challenger et celui du défenseur sont tous les deux envoyés au cimetière. La case se vide.
DEF	×	DEF	Le monstre du challenger retourne dans la main du joueur et celui du défenseur demeure en place.

* Lorsque les deux monstres sont en position défensive, la puissance d'attaque/défense des monstres n'a aucun effet sur le résultat, et ne sont donc pas dans la liste des exemples précédents.

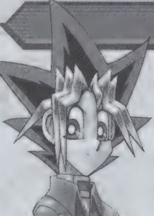
ATK 900 Victoire	DEF 700 Défaite	▶	Le monstre du défenseur est envoyé au cimetière et celui du challenger est invoqué sur cette case.
ATK 700 Défaite	DEF 900 Victoire	▶	Le monstre du challenger retourne dans la main du joueur et celui-ci perd 200 points de vie (LP). Le monstre du défenseur demeure en place.
ATK 900 Nulle	DEF 900 Nulle	▶	Le monstre du challenger retourne dans la main du joueur et le monstre du défendeur demeure en place.
DEF 900 Victoire	ATK 700 Défaite	▶	Le monstre du challenger retourne dans la main du joueur. Le monstre du défenseur demeure sur sa case, mais le défenseur perd 200 points de vie (LP).
DEF 700 Défaite	ATK 900 Victoire	▶	Le monstre du challenger est envoyé au cimetière et celui du défenseur demeure à sa place.
DEF 900 Nulle	ATK 900 Nulle	▶	Le monstre du challenger retourne dans la main du joueur et celui du défendeur demeure sur la case.

Qu'arrive-t-il si votre monstre n'est pas invoqué?

Si votre monstre n'est pas invoqué, cela signifie que vous, en tant que challenger, avez perdu le duel. Le monstre du défenseur demeure sur sa case.

Personnages (1)

Yugi

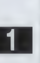


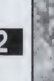
Yugi est le petit-fils de Grandpa Trusdale, le créateur de ce jeu. C'est un garçon très doux et très gentil, qui adore s'amuser.

Super pouvoir **Changer le monstre**

Il arrive souvent à changer le monstre d'un autre personnage en son propre monstre.

Exemple de cartes de Yugi




1 Curse of Dragon
2 Gaia the Fierce Knight
3 Dark Magician

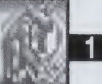
Joey Wheeler

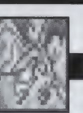
Joey est l'un des meilleurs amis de Yugi et les deux sont très liés. Son coeur est pur et il croit très fort à l'importance de l'amitié.

Super pouvoir **Rejouer**

Il peut rejouer les dés d'invocation une fois.

Exemple de cartes de Joey



1 Panther Warrior
2 Jinzo
3 Red-Eyes B. Dragon

Seto Kaiba



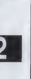
Seto est le rival de Yugi. Son désir le plus ardent est de vaincre Yugi et d'être couronné Roi du Duel.

Super pouvoir Destruction de cartes

Il peut détruire toutes les cartes des adversaires dont les points d'attaque (ATK) sont de 1500 ou plus.

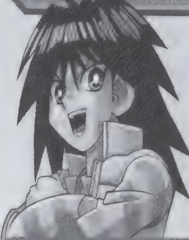
Exemple de cartes de Seto




1 Vorse Raider
2 Blue-Eyes Ultimate Dragon
3 Obelisk the Tormentor

Mokuba

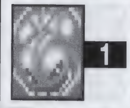


Mokuba est le jeune frère de Seto. Bien qu'il soit encore à l'école primaire, il est un allié fidèle et puissant de son frère.

Super pouvoir Vol de carte

Il peut voler une carte des mains de chaque personnage.

Exemple de cartes de Mokuba





1 Mystic Tomato
2 Hungry Burger
3 Javelin Beetle

Personnages (2)

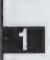
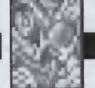
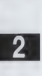
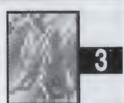
Mai Valentine

Mai est une belle duelliste expérimentée à qui l'univers du jeu professionnel n'est pas étranger.

Super pouvoir Tactiques aromatiques

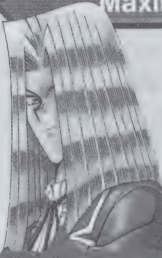
Elle peut percevoir des informations sur tous les monstres invoqués sur la carte.

Exemple de cartes de Mai

1 Amazoness Fighter
2 Harpie Lady Sisters
3 Harpie's Pet Dragon

Maximillion Pegasus



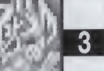
Pegasus est une créatrice de jeux géniale dotée d'une grande intuition quant aux pensées et aux actions de ses adversaires. On dirait même qu'elle peut lire dans leurs pensées.

Super pouvoir Inversion des dommages

Il peut inverser les dommages dirigés vers lui et les retourner vers son adversaire pendant un duel.

Exemple de cartes de Pegasus



1 Toon Summoned Skull
2 Manga Ryu-Ran
3 Blue-Eyes Toon Dragon

Rebecca Hawkins

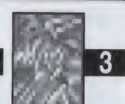


Rebecca est une jolie jeune fille dont les habiletés au jeu peuvent rendre jaloux n'importe qui.

Super pouvoir **Déplacement**

Elle est capable de déplacer tous les personnages sur le tableau.

Exemple de cartes de Rebecca

 1   2  3

1. Stuffed Animal
2. Performance of Sword
3. F.G.D.

Dark Magician Girl

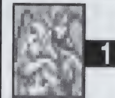
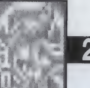
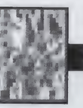


Dark Magician Girl est la jeune élève de Dark Magician.

Super pouvoir **Aide du maître**

Lors des duels, elle est capable d'invoquer son maître, Dark Magician.

Exemple de cartes de Dark Magician Girl

 1   2  3

1. Gemini Elf
2. Dark Magician Girl
3. Dark Paladin

INDICES ET ASTUCES



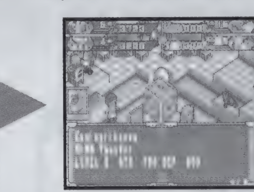
Laissez-moi vous montrer quelques petites techniques qui pourraient bien vous rapporter. En suivant mes conseils, il se pourrait bien que vos adversaires doivent retourner honteux à la maison!

Faites travailler les dés pour vous!

Lorsque vous désirez vraiment atteindre l'une des cases du tableau, compter le nombre de déplacements que vous devez effectuer pour l'atteindre et examinez les monstres que vous possédez qui ont le même nombre d'étoiles et ainsi que leurs habiletés. Assignez-les sur les faces des dés d'invocation appropriées, puis utilisez le « Soul Shuffle » pour augmenter vos chances de pouvoir invoquer le monstre que vous souhaitez avoir.



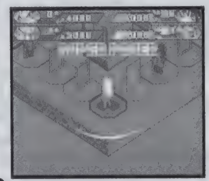
Pour avancer de deux cases, assignez autant de cartes dotées de deux étoiles que vous le pouvez.



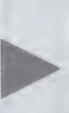
Utilisez le « Soul Shuffle ». Si les choses tournent pour vous, vous obtiendrez un 2 au lancement du dé!

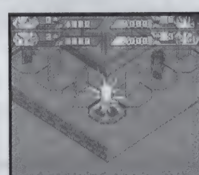
Votre Super pouvoir est votre carte cachée!

Les Super pouvoirs sont activés de façon aléatoire. Une fois que vous avez utilisé un Super pouvoir, il est impossible de savoir quand vous pourrez le réutiliser, alors tentez de l'utiliser au moment opportun pour en tirer le maximum.



Vous pouvez utiliser votre Super pouvoir maintenant!





Utilisez-la lorsque vous êtes en danger ou pour écraser votre adversaire!

NOTES

GARANTIE

Konami Digital Entertainment – America garantit à l'acheteur original de ce produit de logiciel Konami que le médium sur lequel ce programme d'ordinateur est enregistré ne comporte pas de défectuosité dans le matériel et la fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours, à compter de la date d'achat. Ce produit Konami est vendu «tel quel», sans garantie explicite ou implicite de quelque sorte que ce soit et Konami n'est pas responsable de toute perte ou dommage de quelque sorte que ce soit résultant de l'utilisation de ce programme. Konami convient pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours de soit réparer, remplacer, à son choix, gratuitement, tout produit Konami, frais d'affranchissement payés avec une preuve de date d'achat, à son centre de service d'usine. Cette garantie n'est pas applicable à l'usure normale. Cette garantie ne sera pas applicable et sera nulle si la défectuosité du produit de logiciel Konami est survenue à la suite d'un usage abusif, d'une utilisation déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'une négligence.

CETTE GARANTIE TIENT LIEU DE TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE AUTRE REPRÉSENTATION OU RÉCLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU NE PLACERA KONAMI DANS QUELQUE OBLIGATION QUE CE SOIT EN CE QUI CONCERNE TOUTE GARANTIE IMPLICITE, APPLICABLE À CE PRODUIT DE LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE COMMERCIALISATION ET D'ADAPTATION À UN USAGE PARTICULIER ET ELLE EST LIMITÉE À LA PÉRIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS DÉCRITE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, KONAMI NE SERA RESPONSABLE DE TOUT DOMMAGE FORTUIT OU SECONDAIRE RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT KONAMI.

Certains états ou provinces ne permettent pas de restrictions quant à la longueur d'une garantie implicite et/ou des exclusions ou restrictions quant aux dommages fortuits ou secondaires, si bien que les restrictions et/ou exclusions ci-dessus de responsabilité peuvent ne pas s'appliquer dans votre cas. Cette garantie vous donne des droits précis et vous pouvez avoir d'autres droits qui peuvent varier d'un état ou d'une province à l'autre.

Si vous éprouvez des problèmes techniques avec votre jeu, veuillez appeler nos services de garantie au (650) 654-5687.

Konami Digital Entertainment - America
1400 Bridge Parkway, Redwood City, CA 94065

SOUTIEN À LA CLIENTÈLE

Si vous avez l'impression d'être coincé dans une partie ou avez uniquement besoin d'un coup de pouce, ne vous inquiétez pas ! Vous pouvez appeler la ligne de conseils et d'indications de Konami pour obtenir de l'aide au sujet d'un grand nombre de jeux Konami.

Ligne de conseils et d'indications de Konami : 1-650-801-0465

Les conseils sont disponibles 24 heures sur 24. La disponibilité est sujette à changement.

Devenez un KONAMI INSIDER

Inscrivez-vous à **www.konami.com/gs/** pour devenir un « initié Konami » et être automatiquement inscrit au tirage mensuel de jeux GRATUITS, et recevoir des trucs de jeu et des nouvelles, en exclusivité.

Le sceau officiel est votre assurance que ce produit est offert sous licence ou fabriqué par Nintendo. Recherchez toujours ce sceau lorsque vous achetez des systèmes de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et des produits connexes.

Official Nintendo Seal

Nintendo ne met pas sous licence la vente ou l'utilisation de produits sans le sceau officiel Nintendo.

CE GAME PAK FONCTIONNERA SEULEMENT AVEC LE SYSTÈME DE JEU VIDÉO GAME BOY® MICRO, OU NINTENDO DS™



CE GAME PAK COMPREND UN MODE À JOUEURS MULTIPLES QUI NÉCESSITE UN CÂBLE GAME BOY® ADVANCE GAME LINK.

EVERYONE — ENFANTS ET ADULTES

E

Visiter www.esrb.org pour mis à jour évaluant l'information

ESRB CONTENT RATING — www.esrb.org

CLASSIFIÉ PAR L'ESRB

Renseignements légaux importants

Le fait de copier un jeu vidéo pour tout système Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales de propriété intellectuelle. Les copies de «sauvegarde» ou «d'archives» ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires pour protéger votre logiciel. Les contrevenants seront poursuivis.

Ce jeu vidéo n'est pas conçu pour être utilisé avec un dispositif de copie non autorisé ou tout accessoire non offert avec licence. L'utilisation d'un tel dispositif annulera votre garantie de produit Nintendo. Nintendo (et/ou tout détenteur de licence ou distributeur Nintendo) n'est pas responsable de tout dommage ou perte causé par l'utilisation de tel dispositif. Si l'utilisation d'un tel dispositif fait arrêter votre jeu, débranchez soigneusement le dispositif pour éviter les dommages et reprenez le jeu normal. Si votre jeu cesse de fonctionner et qu'un dispositif n'est pas fixé dessus, veuillez contacter le «soutien technique» de l'éditeur du jeu ou le «Service à la clientèle».

Le contenu de cet avis n'interfère pas avec vos droits prévus par la loi.

Ce livret et toute autre documentation imprimée accompagnant ce jeu sont protégés par les lois nationales et internationales de propriété intellectuelle.

SOUS LICENCE PAR



TABLE DES MATIÈRES

À propos de « Dungeon Dice Monsters ».

« Dungeon Dice Montsters » (aussi appelé DDM) est un jeu de combat un contre un, basé sur l'univers de Yu-Gi-Oh! Les joueurs lancent les dés sur lesquels sont gravés des écussons et construisent une forteresse. Les monstres sont placés dans la forteresse et peuvent être déplacés sur le terrain pour attaquer l'adversaire. DDM est un tout nouveau genre de jeu de combat stratégique qui permet aux joueurs de profiter de leurs talents de tacticien et de stratège.

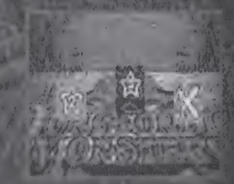
COMMENT JOUER

Les joueurs transforment les dés sur le terrain en une forteresse et construisent des chemins qui mènent les monstres invoqués contre l'adversaire. Les joueurs doivent vaincre le Maître du dé ennemi pour remporter la partie.

TERMES SPÉCIAUX

On trouvera ci-dessous la description des objets utilisés dans le jeu de même que la définition de quelques termes spéciaux.

DÉS



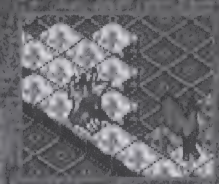
Les dés sont des cubes sur lesquels sont gravés différents écussons comportant des objets ou des monstres. Les joueurs les utilisent pour construire une forteresse sur le terrain.

FACES DES DÉS



Il existe au total 6 variétés de faces de dés. Chacune des faces des dés affiche un écusson. Selon l'écusson sur lequel s'arrête le dé, les joueurs ont la possibilité d'invoquer des monstres ou d'amasser des écussons.

Écussons



Les actions telles que les attaques et les déplacements exigent un « paiement » en écussons.

Terrain

Ce jeu se joue sur une grille de 19 x 13 cases. C'est sur cette grille que les joueurs construisent leurs forteresses.

Forteresse



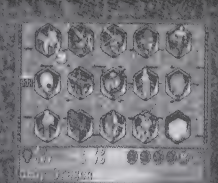
Les joueurs utilisent les dés pour construire des chemins sur le terrain. C'est sur ces chemins que se déplacent les monstres.

Monstres

Le jeu progresse en déplaçant ces monstres que l'on mène au combat contre l'ennemi.

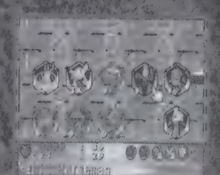
POOL DE DÉS (POOL DICE)

Les 15 dés utilisés dans le jeu composent le pool de dés.



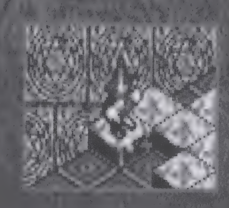
BOÎTE DE DÉS (DICE BOX)

Cette boite contient tous les dés que le joueur possède. Elle peut contenir jusqu'à 99 dés de chaque type.



MAÎTRE DES DÉS (DIE MASTER)

Ce symbole représente les joueurs dans le match. Les Maîtres des dés se trouvent aux points opposés du tableau de jeu. (Terrain) Gagnez le match en attaquant 3 fois le Maître des dés (Die Master) ennemi.





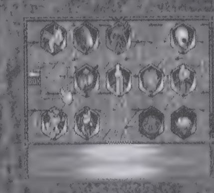






LE JEU

Voici les 6 étapes de base du jeu.



1. CONSTITUTION D'UNE RÉSERVE DE DÉS (DICE POOL)

Sélectionnez 15 dés de la boîte de dés qui seront utilisés durant la partie. Le choix des dés doit être effectué par les joueurs avant le début d'un match ou d'un tournoi. La partie ne peut commencer avant que chaque joueur n'ait sélectionné ses 15 dés.



2. LANCER LES DÉS

Les joueurs choisissent 3 dés de la réserve (Dice Pool) au début de chaque tour et les lancent. Des monstres peuvent être invoqués ou des écussons peuvent être gardés en réserve, selon les écussons sur lesquels les dés s'arrêtent.

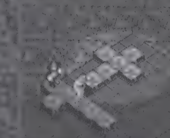


3. INVOQUER UN MONSTRE/OBJET

Les joueurs peuvent invoquer des monstres (ou des objets) si les dés s'arrêtent sur deux écussons d'invocation ou plus du même niveau. Choisissez le monstre (ou l'objet) à partir des dés affichés et placez-le sur le terrain.

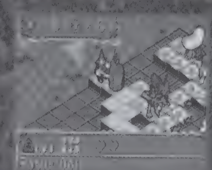
4. Dimension

Après l'exécution d'une invocation, un dé s'« ouvre » pour former un chemin de 6 carrés qui sont placés sur le terrain. Ceci s'appelle une dimension. La premier carré doit toucher un côté de la zone du Maître des dés (Die Master). Tous les carrés qui suivront devront être joints à la forteresse du joueur.



5. Déplacement des monstres et batailles

Un monstre invoqué requiert des écussons pour qu'il puisse exécuter des actions sur le terrain. Par conséquent, il ne peut rien faire s'il n'a pas d'écussons. Un écusson de déplacement est requis pour faire bouger le monstre d'une case. Un écusson d'attaque est requis pour qu'un monstre puisse attaquer un ennemi dans une case adjacente. Les monstres ne peuvent pas attaquer en diagonale (voir la page 23 - Écussons).



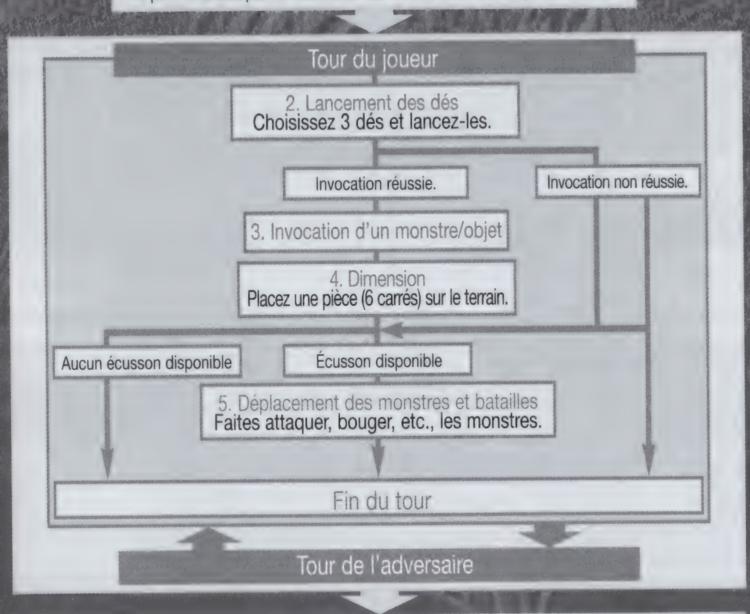
6. Bataille (Showdown)

En répétant les étapes 2 à 5, le joueur doit tenter d'attaquer le Maître des dés ennemi. Vous devez attaquer le Maître des dés ennemi trois fois pour gagner le match.



DÉROULEMENT DU JEU

Schéma des six étapes de base du jeu.



COMMANDES

On trouvera ci-dessous les commandes de base du jeu. Pour des explications plus détaillées des commandes utilisées dans le jeu, veuillez vous référer aux différentes page d'explications.

BOUTON L
Afficher les détails des dés
Afficher les détails sur les monstres
Afficher les détails sur un objet

BOUTON R
Faire défiler les monstres invoqués
Faire tourner les pièces de la forteresse

CROIX DIRECTIONNELLE
Déplacer le curseur
Sélectionner des commandes

BOUTON A
Confirmer la commande
Confirmer les dés

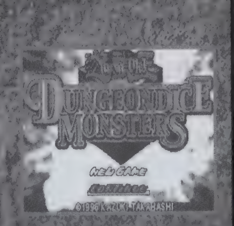
BOUTON START
Afficher la fenêtre des menus
Modifier la forme des pièces de la forteresse

BOUTON SELECT
Modifier la forme des pièces de la forteresse

BOUTON B
Annuler la commande
Retourner à l'écran précédent

COMMENT DÉMARRER LE JEU

Insérez la cartouche de jeu dans votre console GameBoy® Advance et allumez-la. Après la séquence d'introduction, l'écran titre apparaît. (Pour sauter la séquence d'introduction, appuyez sur START.) Appuyez sur START à l'écran titre pour afficher le menu principal.

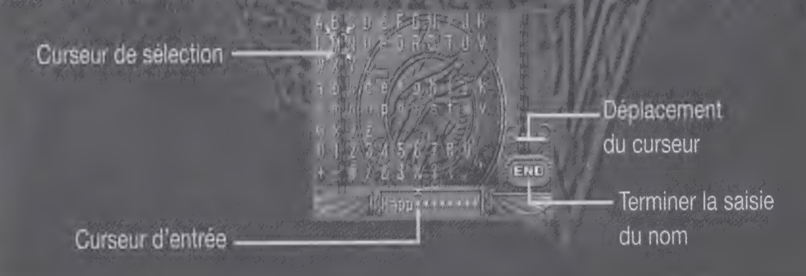


POUR JOUER LE JEU À PARTIR DU DÉBUT

sélectionnez NEW GAME (nouvelle partie) au menu principal, puis appuyez sur START ou sur le bouton A. L'écran de saisie de nom s'ouvre.

CAUTION: ONLY ONE GAME CAN BE SAVED. If NEW GAME is selected when a game has already been saved, all old data will be lost. Please be careful!

ÉCRAN DE SAISIE DE NOM



1. Sélectionnez une lettre en déplaçant le curseur de sélection avec la croix directionnelle, puis appuyez sur le bouton A pour entrer votre choix.

2. Pour corriger, utilisez les boutons L/R pour déplacer le curseur d'entrée à la lettre que vous désirez remplacer, puis entrez la bonne lettre. Vous pouvez également effacer une lettre à l'aide du bouton B.



3. Une fois toutes les lettres entrées, terminez en sélectionnant « END » et appuyez sur le bouton A. Un message apparaîtra vous demandant si le nom que vous avez entré est exact ou non. Sélectionnez « OKAY » si le nom est exact. S'il doit être rectifié, sélectionnez « Cancel ».

Pour continuer une partie

Pour continuer le jeu à partir d'une partie précédente, sélectionnez « CONTINUE » au menu principal, puis appuyez sur START ou sur le bouton A.

Sauvegarder et charger

Ce système de jeu est doté d'une fonction de sauvegarde et de chargement automatiques. Les données de jeu sont mises à jour tout au long de la partie. Lorsque la console est allumée, les données sauvegardées se chargent et le jeu recommence à l'endroit où le joueur avait précédemment quitté.

Menu du jeu

Le menu du jeu s'affiche après l'écran titre ou l'écran de saisie du nom. Sélectionnez le mode de jeu en déplaçant la croix directionnelle vers le haut/bas, puis confirmez votre choix à l'aide du bouton A.

Pool de dés (Dice Pool) — Page 14

Permet aux joueurs d'organiser et de choisir les 15 dés qui seront utilisés lors des duels.

Tournoi — Page 14

Les joueurs peuvent affronter divers personnages lors d'un tournoi.

Duel libre — Page 15

Les joueurs peuvent combattre leurs adversaires favoris.

Duel en réseau — Page 17

Les joueurs peuvent s'affronter en réseau à l'aide du câble Game Boy® Advance Game Link®.

Échanges — Page 18

Les joueurs peuvent faire des échanges de dés en utilisant le câble Game Boy® Advance Game Link®.

Magasin de Grandpa — Page 19

Vous pouvez y acheter et vendre des dés.

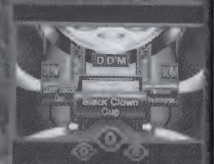
MODES DE JEU

DICE POOL (POOL DE DÉS)



Les joueurs doivent choisir les 15 dés qui seront utilisés dans les duels (voir page 29).

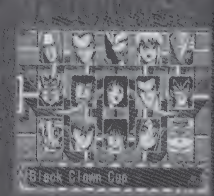
TOURNOI



Les joueurs qui participent à un tournoi doivent affronter divers personnages. Un joueur gagne un dé pour chaque match remporté. Le joueur mérite un prix en argent en devenant champion du tournoi. Les joueurs ne perdent pas de dés lorsqu'ils ne gagnent pas la partie. De plus, des tournois additionnels deviennent disponibles à mesure que le joueur gagne des tournois.

1. Sélectionnez le tournoi auquel vous désirez participer en appuyant à gauche ou à droite sur la croix directionnelle. Utilisez le bouton A pour confirmer votre choix.

2. Les participants au tournoi s'afficheront. Appuyez sur le bouton A et un tableau du tournoi se créera, par une sélection au hasard d'adversaires.



3. Les adversaires des différents combats seront affichés, ainsi que l'ordre des combats pour chacun des joueurs. Appuyez sur le bouton A pour commencer la partie.

Les joueurs sont invités à créer leur pool de dés (voir page 31).

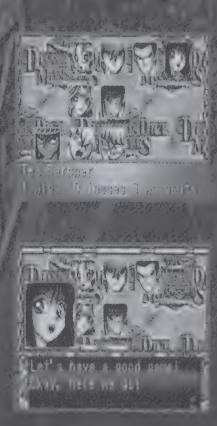
ATTENTION : LA PROGRESSION EN MODE TOURNOI NE PEUT ÊTRE SAUVEGARDÉE. Si la console est éteinte, le tournoi doit se jouer à nouveau à partir du premier round, même si le joueur avait atteint le round final. Pensez-y avant d'éteindre votre console!

DUEL LIBRE

Les joueurs choisissent leur adversaire préféré. N'importe quel personnage vaincu en mode Tournoi peut être sélectionné. Un joueur obtient un dé par personnage vaincu. Les joueurs ne perdent aucun dé lorsqu'ils perdent une partie.

1. Sélectionnez un adversaire à l'aide du curseur en utilisant la croix directionnelle. Utilisez le bouton A pour confirmer votre choix.
* Le combat sera considéré comme annulé si le système est éteint (volontairement ou non) en cours de partie.

2. L'adversaire est affiché. Appuyez sur le bouton A pour commencer la partie. Les joueurs sont invités à créer leur pool de dés (voir page 31).



How to connect the Game Boy® Advance Game Link® Cable

Comment brancher le câble Game Boy® Advance Game Link® On trouvera ci-dessous des explications sur la façon de brancher deux systèmes Game Boy® Advance au moyen d'un câble Game Boy® Advance Game Link®.

Ce dont vous avez besoin

2 - Game Boy® Advance
2 - cartouches de jeu « Yu-Gi-Oh! Dungeon Dice Monsters » ou 2 cartouches de « Yu-Gi-Oh! Double Pack 2 »
1 - câble Game Link® pour Game Boy® Advance

Procédure de branchement

1. Assurez-vous que les deux systèmes sont éteints. Insérez une cartouche de jeu dans chaque système.
2. Branchez le câble Game Link® Game Boy® Advance dans le connecteur d'extension externe de chaque système.
3. Allumez les deux systèmes.
4. Veuillez vous référer à la page 11 pour des instructions plus complètes.

Précautions à prendre lors du jeu en réseau

Le jeu en réseau pourrait mal fonctionner dans les circonstances suivantes :

- Lorsque les joueurs sont branchés par un câble autre que le Game Boy® Advance Game Link® pour Game Boy® Advance.
- Le câble Game Boy® Advance Game Link® n'est pas complètement inséré dans les consoles.
- Le câble Game Link® du Game Boy® Advance a été débranché pendant la transmission de données.
- Les joueurs ont branché le câble Game Boy® Advance Game Link® à une boîte de connexion.

Remarque : « Yu-Gi-Oh! Double Pack 2 » ne permet pas de jouer en réseau avec la cartouche « Yu-Gi-Oh! Dungeon Dice Monsters » Les joueurs essaient de brancher plus de 2 consoles de jeu.

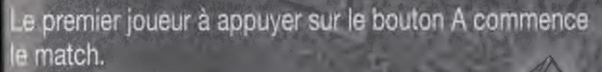
Deux joueurs peuvent s'affronter en utilisant un câble de branchement Game Boy® Advance Game Link®. Les joueurs ne perdent ou ne gagnent aucun dé lorsqu'ils perdent ou remportent un duel.

1. Pour un duel en réseau, vous devez d'abord brancher deux systèmes Game Boy® Advance (voir page 16). REMARQUE : S'il est nécessaire de créer un pool de dés, assurez-vous de sélectionner l'option « Dice Pool » à partir du menu du jeu avant de commencer le duel.

2. Les deux joueurs doivent sélectionner « Link Duel » dans le menu du jeu, puis appuyer sur le bouton A.

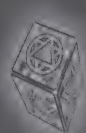


3. Les noms des combattants seront affichés. Appuyez sur le bouton A pour commencer la partie.



Le premier joueur à appuyer sur le bouton A commence le match.







Trade (Échange)

Les joueurs peuvent échanger des dés entre eux à l'aide du câble Game Link® pour Game Boy® Advance.

* Les joueurs ne sont pas obligés d'échanger le même nombre de dés lors d'un échange. Par exemple, il est possible d'échanger 7 dés pour en recevoir 10. De plus, des échanges dans une seule direction sont aussi possibles (ex. : les joueurs peuvent échanger 0 dés pour 5 dés).

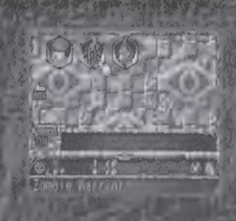
1. Pour échanger des dés, vous devez d'abord brancher deux systèmes de jeu Game Boy® Advance (voir page 16).
   * Les 15 dés du pool de dés ne peuvent être échangés. Pour mettre de côté des dés que vous ne voulez pas échanger, sélectionnez l'option « Dice Pool » du menu du jeu avant d'effectuer un échange et créez un pool de dés.

2. Les deux joueurs doivent sélectionner l'option « Trade » (échanger) du menu du jeu, puis appuyer sur le bouton A.

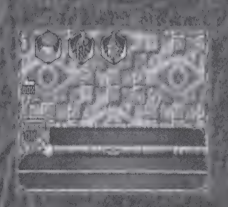
3. Dans la boîte de dés qui apparaît, sélectionnez, les dés à échanger, puis appuyez sur le bouton A. (Jusqu'à 10 dés peuvent être choisis en tout temps.)



4. Confirmez la liste d'échange lorsque les dés ont été sélectionnés. (Naviguez dans la liste à l'aide du curseur situé à la droite de la boîte de dés.) Pour retirer un dé de la liste d'échange, sélectionnez le dé à retirer et appuyez sur le bouton A.

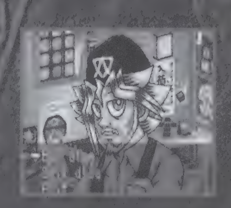


5. Une fois le choix de dés à échanger terminé, sélectionnez OK et appuyez sur le bouton A. On demandera aux joueurs s'ils désirent procéder à l'échange ou non. Sélectionnez « YES » (oui) ou « NO » (non), puis appuyez sur le bouton A. L'échange se fera lorsque les deux joueurs auront sélectionné « YES » (oui).



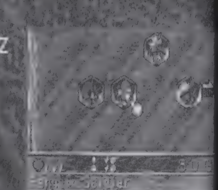
Grandpa's Shop (magasin de Grandpa)

C'est ici que des dés peuvent être achetés ou vendus. Sélectionnez « Grandpa's Shop » dans le menu du jeu, puis appuyez sur le bouton A. Le magasin apparaîtra. Sélectionnez une option et appuyez sur le bouton A. Sélectionnez « Leave the Shop » (sortir du magasin), ou appuyez sur le bouton B pour retourner au menu du jeu.



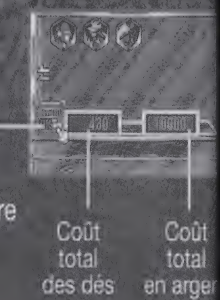
ACHAT DE DÉS

Les joueurs acquièrent des fonds pour acheter des dés en gagnant des tournois. De plus, la variété de dés disponibles pour l'achat augmente à mesure que les joueurs gagnent des tournois.



1. Les dés qui peuvent être achetés seront affichés. Sélectionnez le dé que vous désirez acheter et appuyez sur le bouton A. Jusqu'à 10 dés peuvent être choisis à la fois. Pour vérifier le coût des dés sélectionnés, appuyez sur le bouton R.

2. Pour examiner la liste d'achat, déplacez le curseur à la droite de la boîte de dés. Pour retirer un dé de la liste d'achat, sélectionnez le dé à retirer et appuyez sur le bouton A.



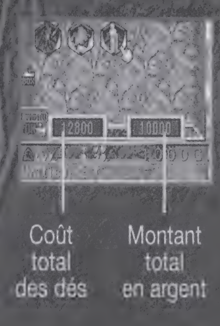
3. Après avoir terminé votre choix de dés, sélectionnez « OK » puis appuyez sur le bouton A. Vous devez ensuite confirmer votre choix. Sélectionnez « YES » (oui) pour payer et terminer votre achat ou « NO » (non) pour revenir en arrière et effectuer des changements à la liste.

Vente de dés

Des dés ne peuvent être vendus que lorsqu'un joueur en possède plus de 15 (il y a des dés supplémentaires dans la boîte de dés).



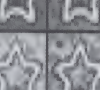
1. Choisissez les dés que vous désirez vendre. La boîte de dés apparaîtra. Choisissez le dé à vendre et appuyez sur le bouton A. Vous pouvez choisir jusqu'à 10 dés en même temps. Pour vérifier la valeur marchande du dé sélectionné, appuyez sur le bouton R.



2. Déplacez le curseur à la droite de la boîte de dés pour examiner la liste de vente. Pour retirer un dé de la liste, sélectionnez ce dé et appuyez sur le bouton A.

3. Après avoir terminé votre choix de dés, sélectionnez « OK » puis appuyez sur le bouton A. Vous devez ensuite confirmer votre choix. Sélectionnez « YES » (oui) pour procéder à la vente ou « NO » (non) pour revenir en arrière et effectuer des changements à la liste.

DÉS ET MONSTRES


Les dés se différencient d'après les écussons (motifs) inscrits sur leurs faces et d'après leurs couleurs. Les dés possèdent également des niveaux.

COULEUR DES DÉS

Il y a six couleurs de dés. Les couleurs indiquent les types de monstres pouvant être invoqués (cinq variétés) et les types d'objets.

Blanc	.........Sortilège	Vert	.... Bête
Bleu	............Guerrier	Rouge	...... Dragon
[illegible]	..........Zombie	Noir	..............Objet

NIVEAUX DES DÉS



Le nombre apparaissant au centre de l'écusson d'invocation représente le niveau de ce dé. Le niveau du dé indique le niveau du monstre ou de l'objet pouvant être invoqué. Plus le niveau d'un monstre est élevé, plus son invocation est difficile.



REMARQUE : Comme il y a moins d'écussons d'invocation sur les dés de niveau élevé, il y a moins de chance qu'un joueur puisse obtenir des faces identiques pour les invocations de haut niveau. Les nombres affichés sur les côtés des écussons représentent la quantité d'écussons pouvant être obtenus.

ÉCUSSONS

Il existe six variétés d'écussons pouvant apparaître sur un dé. Tous les écussons, sauf l'écusson d'invocation, peuvent être gardés en réserve.



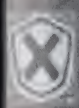
Écusson d'invocation :

Les écussons pour invoquer des monstres (ou des objets). Une invocation peut être exécutée si au moins 2 des 3 dés lancés s'arrêtent sur le même nombre d'écusson d'invocation.



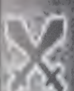
Écussons de déplacement :

Utilisés pour déplacer les monstres, peuvent être mis en réserve.



Écussons de défense :

Utilisés par les monstres lorsqu'ils se défendent avec les défenses normales ou des habiletés spéciales; peuvent être mis en réserve.



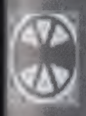
Écussons d'attaque :

Utilisés par les monstres lorsqu'ils attaquent avec des attaques normales ou des habiletés spéciales; peuvent être gardés en réserve.



Écussons magiques :

Utilisés par les monstres pour activer des effets magiques; peuvent être mis en réserve.



Écussons pieges :

Utilisés par les monstres pour activer des effets de pièges; peuvent être mis en réserve.

Monstres

Il existe plus de 100 variétés de monstres. Chacun possède ses caractéristiques spéciales, pouvant être utilisées stratégiquement en combat.

Données détaillées

Ces détails sont affichés en sélectionnant la commande « Detail » ou en appuyant sur le bouton L



HABILETÉS SPÉCIALES

Quelques monstres possèdent des habiletés spéciales. Les joueurs peuvent vérifier si un monstre possède ou non des habiletés spéciales en plus de voir les détails et effets de celles-ci en sélectionnant le monstre puis en appuyant sur le bouton L. Les joueurs peuvent activer l'effet inscrit dans la description des habiletés spéciales en payant le nombre d'écussons indiqué. Les effets de déplacement, de magie et d'attaque peuvent être utilisés pendant le tour du joueur. Les effets de défense peuvent être utilisés lorsqu'un de vos monstres est attaqué. Les effets de pièges peuvent être utilisés en tout temps, à la condition que les exigences soient remplies. Si la mention « Dimension » est inscrite dans l'explication des habiletés spéciales, les habiletés de ce monstre sont activées automatiquement lorsqu'il est invoqué sur le terrain.
Si la mention « In Play » est inscrite, les habiletés de ce monstre peuvent être utilisées tout le temps qu'il demeure sur le terrain.



Crocozaurus
Vous pouvez augmenter son ATK de 10 points en utilisant un écusson d'attaque. Jusqu'à 3 écussons peuvent être utilisés par tour.



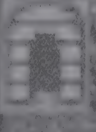
Gator Dragon
Lorsque sous attaque pendant le tour d'un adversaire, les dommages peuvent être diminués de 10 points pour chaque écusson de défense utilisé. Il n'y a pas de limites au nombre d'écussons pouvant être utilisés par attaque.

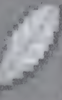
Habiletés spéciales

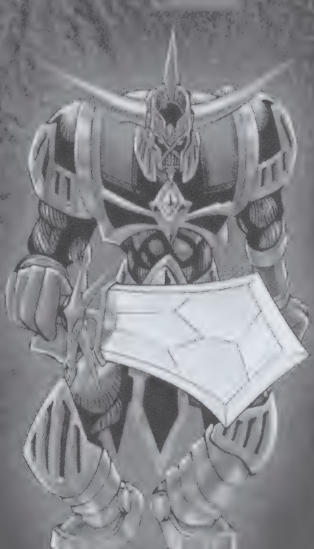
Quelques monstres possèdent des habiletés spéciales. Ces habiletés ne requièrent aucun écusson.

Icônes des habiletés

Vol

Tunnel 

Attaque en vol 



Vol

Les monstres volants ne peuvent être attaqués que par d'autres monstres volants ou par des monstres spéciaux pouvant attaquer les monstres volants. Ces monstres requièrent deux écussons de déplacement pour avancer d'une case, mais ils peuvent voler au-dessus des monstres qui ne volent pas.

Tunnel

Ces monstres peuvent se déplacer en-dessous des autres monstres.

Attaque en vol

Ces monstres peuvent attaquer des monstres volants.

TYPES DE MONSTRES

Il existe cinq types de monstres, et certains sont plus forts ou plus faibles que les autres. (Veuillez vous référer au tableau de hiérarchie des types.) Les dommages subis et infligés pendant les combats sont directement reliés à cette hiérarchie.

Icônes des types de monstres

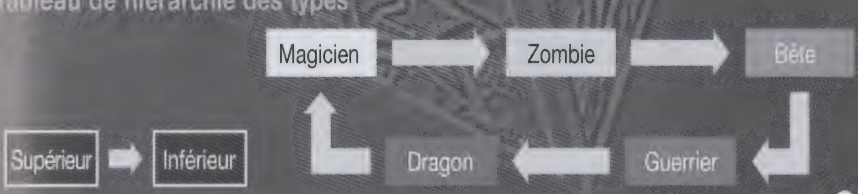
Magicien | Zombie | Bête | Guerrier | Dragon

· Un monstre de niveau supérieur attaque un monstre de niveau inférieur … ATK + 10 au type supérieur

· Un monstre de niveau inférieur attaque un monstre de niveau supérieur … DEF + 10 au type supérieur

* Même si le monstre de niveau supérieur (défenseur) ne se défend pas normalement, les dommages seront réduits de 10. Pour des détails sur les dommages, veuillez vous référer à la page 44.

Tableau de hiérarchie des types

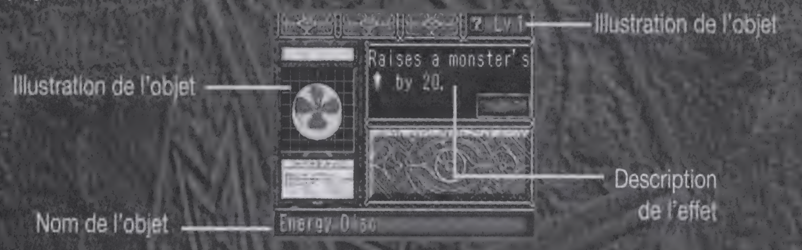


Objets

Il y a en tout dix variétés d'objets. Ils peuvent rétablir les points HP (vitalité), améliorer l'ATK (attaque), et possèdent plusieurs autres utilités.

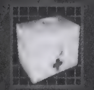
Données détaillées

Les détails des objets peuvent être obtenus en sélectionnant l'option « Detail » ou en appuyant sur le bouton L.



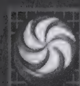
Explication des effets sp ciaux

L'effet d'un objet sera activé si un monstre, ennemi ou allié, entre dans sa case. Généralement, les objets disparaissent une fois qu'ils ont été activés.



Trousse m dicale

Un monstre qui entre dans une case où se trouve une trousse médicale obtient 20 points de vitalité.



Trou de t l portation

Si deux trous ou plus de téléportation se trouvent sur le terrain en même temps, un monstre qui entre dans l'un de ces trous sera transporté dans l'autre trou.

* Les trous de téléportation ne disparaissent pas après avoir été activés.

CRÉER UN POOL DE DÉS

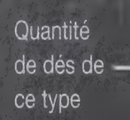
C'est à partir de la boîte de dés que les joueurs choisissent les dés qui seront utilisés dans le jeu.

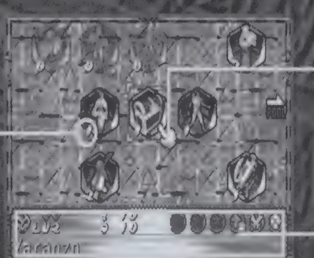
- Choisissez 15 dés et commencez la partie.
- Il n'y a pas de limites au nombre de dés du même type utilisé.

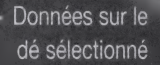


BOÎTE DE DÉS (DICE BOX)

Ne montre que les dés possédés par le joueur.



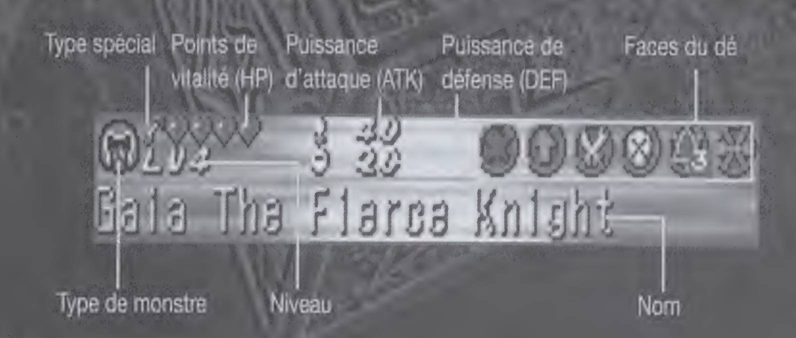




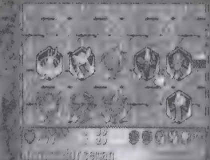
Pool de dés



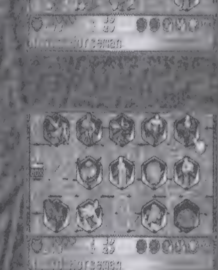
Données sur le dé



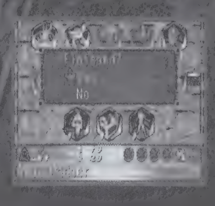
1. La boîte de dés sera affichée. Sélectionnez le dé que vous désirez ajouter à votre pool. (Le bouton L vous donne accès à des données détaillées sur les monstres.) Après avoir sélectionné le dé, appuyez sur le bouton A pour le placer dans le pool de dés.



2. Vérifiez le pool de dés. Les joueurs peuvent accéder au pool de dés en déplaçant le curseur à la droite de la boîte de dés. Pour remettre un dé du pool dans la boîte de dés, sélectionnez le dé, puis appuyez sur le bouton A.



3. Les joueurs sélectionnent 15 dés en répétant les étapes 1 et 2. Une fois que le pool est créé, appuyez sur le bouton B à l'écran de la boîte de dés. Les joueurs doivent confirmer le pool de dés. Sélectionnez « YES » (oui) pour confirmer ou « NO » (non) pour retourner à la boîte de dés et apporter des changements au pool.



Remarque : La création du pool de dés n'est terminée que lorsqu'il y a 15 dés dans le pool.

LE JEU

Le Maître des dés est placé sur le terrain à un endroit prédéterminé (la zone du Maître des dés). Le joueur qui commence sera déterminé automatiquement.

EXIGENCES DE VICTOIRE

· Le premier joueur à attaquer le Maître des dés trois fois et à réduire ses points de vie « LP » à zéro, est le gagnant.

MAÎTRE DES DÉS



Ce personnage représente les joueurs. Il ne peut pas attaquer, se défendre ou se déplacer. Le Maître des dés n'est doté d'aucun point de vitalité (HP) mais il possède trois points de vie (LP). Quelle que soit l'attaque du monstre ennemi, il perd 1 point de vie chaque fois qu'il est attaqué et est vaincu lorsque ses points de vie sont réduits à 0 par trois attaques. Sa jauge LP ne peut être rétablie sans des habiletés spéciales ou des objets.

· Un joueur peut également gagner en invoquant toute la série Exodia.

SÉRIE EXODIA



Cette série est composée de cinq parties : Jambe droite de Forbidden, Jambe gauche de Forbidden, Bras droit de Forbidden, Bras gauche de Forbidden et Exodia le Forbidden. Si les deux bras et les deux jambes sont sur le terrain, l'invocation d'Exodia le Forbidden permet au joueur de remporter la victoire.

LANCER LES DÉS

Les joueurs choisissent 3 dés au début de chaque tour et les lancent.

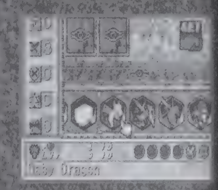
- Si deux écussons d'invocation ou plus du même niveau sont obtenus, un monstre ou un objet peut être invoqué.
- Si un écusson autre que l'écusson d'invocation est obtenu, il est conservé dans le pool d'écussons. (Ceci n'a aucun effet sur la réussite de l'invocation.)



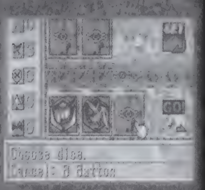
Choisir un dé

Sélection manuelle

1. Alignez le curseur avec le terrain pour placer le dé et appuyez sur le bouton A. Le dé s'affichera. Choisissez un dé en appuyant à gauche/droite sur la croix directionnelle.

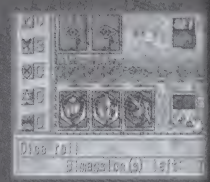


2. Si le dé sélectionné est le bon, appuyez sur le bouton A pour le placer. Répétez la même procédure pour choisir les deux autres dés.



3. Pour changer le dé qui vous avez choisi, sélectionnez-le puis appuyez sur le bouton B. Le dé disparaîtra du terrain. Répétez les étapes 1 et 2 pour sélectionner des dés à nouveau.

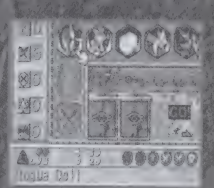
4. Lorsque 3 dés ont été choisis, sélectionnez « GO » puis appuyez sur le bouton A. Le dé sera lancé.



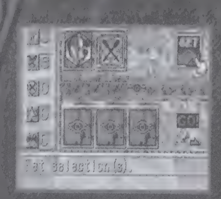
Sélection automatique

Si vous sélectionnez un objectif tel que « Summon Monster » (invoquer un monstre) ou « Save Crest » (garder l'écusson en réserve), l'ordinateur sélectionnera automatiquement des dés avec un haut degré de probabilité que vous puissiez accomplir votre objectif. Seulement un objectif et un sous-objectif peuvent être sélectionnés. *Étant donné que le roulement des dés est une question de probabilité, le lancer des dés ne réalisera pas toujours l'objectif. Aussi, si deux objectifs sont sélectionnés, le choix des dés sera fait en tenant compte d'abord de l'objectif principal, puis du sous-objectif.

1. Sélectionnez l'objectif principal (fenêtre gauche) et appuyez sur le bouton A. La liste des monstres et écussons s'affichera. Choisissez l'objectif désiré. Les joueurs peuvent parcourir les écussons à l'aide de la croix directionnelle haut/bas ou parcourir les monstres en appuyant à gauche/droite sur la croix directionnelle.

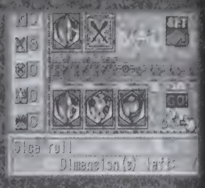


2. Lorsque vous êtes satisfait du monstre ou de l'écusson sélectionné, appuyez sur le bouton A. Il sera alors entré comme objectif principal. Procédez de la même façon pour choisir le sous-objectif.



3. Pour changer ou abandonner un objectif, sélectionnez-le et appuyez sur le bouton B. Cette action effacera la fenêtre d'objectifs. Pour choisir un autre objectif, répétez les étapes 1 et 2.

4. Une fois que les objectifs ont été choisis, sélectionnez « SET » (sélection) puis appuyez sur le bouton A. 3 dés seront automatiquement sélectionnés. Ensuite, sélectionnez « GO » (lancer) et appuyez sur le bouton A. Les dés rouleront.



*Si un joueur utilise la sélection automatique et que les dés choisis ne sont pas acceptables, la sélection manuelle « Manual Selection » peut encore être utilisée (voir page 34 - Sélection manuelle). Les objectifs et les dés peuvent être changés en tout temps jusqu'à ce que « GO » soit sélectionné.

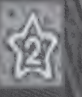
Roulement des dés

Choisissez 3 dés puis sélectionnez « GO » pour lancer les dés. Si deux dés ou plus de même niveau d'écussons d'invocation sont jetés, un monstre peut être invoqué. De plus, tous les écussons autres que les écussons d'invocation peuvent être gardés en réserve dans le pool d'écussons.









(Exemple d'une invocation réussie) L'invocation est un succès. Le joueur obtient 3 écussons de déplacement.







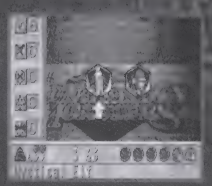
(Exemple d'une invocation non réussie) L'invocation n'est pas réussie. Le joueur obtient 2 écussons d'attaque et 3 écussons magiques.

INVOCATION DE MONSTRE

Si l'invocation du joueur réussie, il peut choisir un dé parmi ceux affichant un écusson d'invocation et le jouer sur le terrain.

· Un maximum de 10 monstres (ou objets) par partie peuvent être invoqués sur le terrain.

Choisissez le dé en appuyant à gauche ou à droite sur la croix directionnelle. Appuyez sur le bouton A pour confirmer votre sélection. À ce moment, les joueurs qui ont appuyé sur le bouton B devront confirmer s'ils désirent arrêter l'invocation. Si « YES » (oui) est choisi, aucun monstre ne sera joué sur le terrain et l'invocation sera annulée.

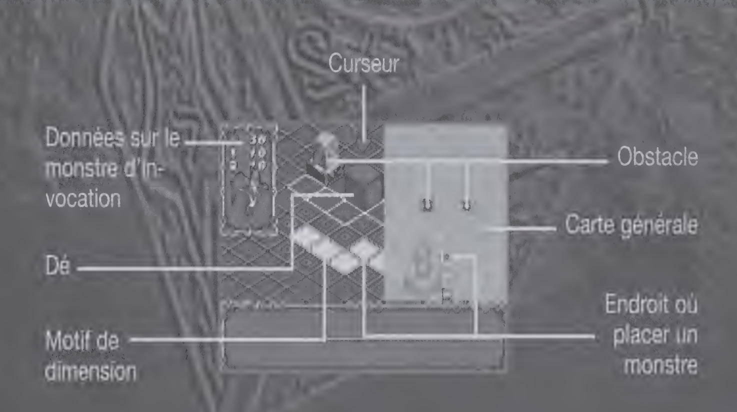


DIMENSION

« Dimension » réfère à l' « ouverture » d'un dé placé sur le terrain en un carré plat de six cases. Lorsque les joueurs réussissent une invocation, une « dimension » doit aussi être exécutée. Une fois qu'un dé est placé sur le terrain, il ne peut être lancé à nouveau.

- La première Dimension doit être placée de façon à ce qu'un côté touche la zone du Maître des dés.
- Toutes les dimensions qui suivent doivent toucher aux pièces de forteresse du joueur.
- Ces dimensions ne peuvent être placées là où elles débordent sur d'autres forteresses,

sur tout carré directement à la verticale ou à l'horizontale d'un obstacle, ou si elles dépassent les limites du terrain.



Commandes

Croix directionnelle : Déplace la pièce et le curseur.
Bouton A : Place la forme sur le terrain.
Bouton B : Retourne le joueur à l'écran de sélection d'invocation (voir page 37 - Invocation de monstre).
Bouton R : Tourne la pièce de forteresse.
Bouton L : Affiche des données détaillées sur le dé sélectionné.
START/SELECT Modifie la forme de la pièce.



CONSTRUIRE UNE FORTERESSE

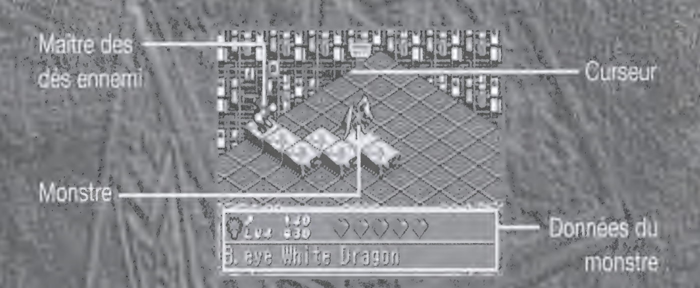
1. Déplacez la pièce à l'aide de la croix directionnelle. Modifiez la forme en appuyant sur START ou SELECT, puis tournez la pièce à l'aide du bouton R jusqu'à ce qu'elle soit à l'endroit désiré.

2. Appuyez sur le bouton A et la pièce sera placée sur le terrain. Des monstres (ou des objets) seront invoqués.



Combats et déplacements des monstres

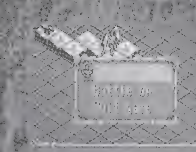
Les joueurs déplacent les monstres et vainquent les monstres ennemis afin d'attaquer le Maître des dés ennemi.



Commandes

Croix directionnelle : Déplace le curseur et sélectionne les commandes.
Bouton A : Permet d'afficher le menu d'actions pour le monstre sélectionné, d'entrer les commandes, etc.
Bouton B : Annule les commandes.
Bouton L : Affiche des données détaillées sur le monstre sélectionné.
Bouton R : Permet de parcourir les monstres alliés.
START : Affiche la fenêtre du menu.

FENÊTRE DU MENU



Appuyez sur START à l'écran du terrain pour faire afficher la fenêtre du menu. Sélectionnez une option et confirmez votre choix en appuyant sur le bouton A. Appuyez sur le bouton B pour retourner à l'écran du terrain.

End Turn (fin de tour)

Termine le tour d'un joueur et passe au tour de l'adversaire.

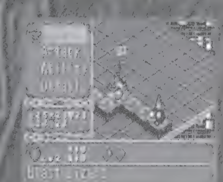
Battle on (off) (animation activée/non activée)

Permet d'activer et de désactiver l'animation des combats.

Quit Game (quitter la partie)

Permet d'abandonner et d'arrêter la partie en cours. Abandonner une partie compte pour une défaite.

MENU D'ACTIONS D'ATTAQUES



Sélectionnez un monstre pendant votre tour et le menu d'action d'attaque s'affiche. Si vous choisissez un monstre allié, vous pouvez sélectionner une action et la confirmer à l'aide du bouton A.

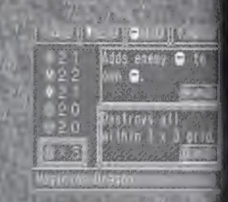
Move (déplacer)

Déplace les monstres sur le terrain. Les écussons de déplacement sont nécessaires pour déplacer les monstres (voir page 43).

Attack (attaque)

Attaque un monstre ennemi adjacent. Les écussons d'attaque sont nécessaires pour attaquer (voir page 44).

Ability (habiletés)

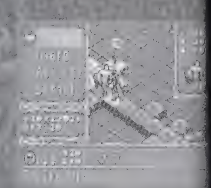


Cette commande ne peut être utilisée que pour les monstres dotés d'habiletés spéciales. Si vous possédez suffisamment d'écussons, sélectionnez l'habileté puis appuyez sur le bouton A pour l'activer. Certains monstres peuvent posséder plus d'une habileté, mais une seule peut être activée pendant un tour.

Detail (detail)

Appuyez sur le bouton L pour afficher les données détaillées d'un monstre (voir page 24 - Données détaillées)

Menu d'actions de défense



Ce menu apparaît lorsqu'un joueur reçoit l'attaque d'un monstre ennemi pendant le tour de son adversaire. Sélectionnez une commande et confirmez avec le bouton A.

Wait (attendre)

Utilisez cette option si vous ne désirez activer aucune action lors d'une attaque. Les joueurs reçoivent l'attaque du monstre ennemi directement

Guard (garde)

Cette option est utilisée comme défense contre des attaques ennemies. Les écussons de défense sont nécessaires pour la défense (voir page 45 - Évaluation des dommages).

* Veuillez vous référer à la section relative aux habiletés et aux détails du menu d'actions d'attaque.

DÉPLACEMENT

Les joueurs utilisent les écussons de déplacement pour déplacer leurs monstres.

- Un écusson doit être utilisé pour déplacer un monstre d'une case.
- * Deux écussons sont nécessaires pour déplacer les monstres volants d'une case.
- Les monstres peuvent être déplacés d'une case, soit à l'horizontale ou à la verticale pour chaque écusson utilisé.
- La plupart des monstres ne peuvent passer au-dessus d'autres monstres en se déplaçant.
- * Les monstres volants et souterrains peuvent passer au-dessus ou en dessous d'autres monstres sur le terrain.

Comment se déplacer

Choisissez l'option « Move » à partir du menu d'actions.

1. Un choix des déplacements possibles s'affichera. Déplacez le curseur à l'endroit désiré, puis appuyez sur le bouton A.



2. Lorsqu'un monstre est déplacé, le nombre d'écussons de déplacement utilisés s'affichera. Le chiffre entre parenthèses indique le nombre d'écussons de déplacement que le joueur possède. Si le nombre d'écussons est acceptable, appuyez sur le bouton A pour vous déplacer.

Combat

Lors des combats, les joueurs attaquent un monstre ennemi ou se défendent contre un ennemi. Un monstre est retiré du terrain lorsque ses points de vitalité (HP) atteignent 0. Les monstres vaincus ne peuvent retourner au jeu, sauf dans des circonstances spéciales.

Attaque normale

En utilisant les écussons d'attaque, les joueurs peuvent attaquer des monstres ennemis.

- Un monstre peut attaquer un monstre ennemi une seule fois pendant le tour d'un joueur.
- Un écusson d'attaque est nécessaire pour attaquer.
- Les joueurs ne peuvent attaquer que les monstres situés dans des cases horizontalement ou verticalement adjacentes.

Défense normale

Les joueurs peuvent se défendre contre les attaques de monstres ennemis en utilisant des écussons de défense.

- Un écusson de défense est nécessaire pour se défendre.
- Aussi longtemps qu'un joueur possède des écussons de défense, il peut se protéger contre les attaques qu'il reçoit.

Attaquer/Se défendre avec les habiletés spéciales

Si les attaques et les défenses activent des habiletés spéciales, seuls les écussons utilisés pour les habiletés spéciales seront en usage.

Évaluation des dommages

Les dommages subis en cours de combat varient selon que le joueur se défend normalement contre l'attaque ou ne se défend pas du tout.

En défense :

Les dommages équivalent à la différence entre l'ATK du monstre attaquant et la DEF du monstre défenseur.

- **ATK du monstre attaquant > la DEF du monstre défenseur**

  Le monstre en défense subit des dommages.

- **ATK du monstre attaquant = la DEF du monstre défenseur**

  Aucun dommage n'est subi.

- **ATK du monstre attaquant < la DEF du monstre défenseur**

  Le monstre attaquant subit des dommages.

S'il n'y a´aucune défense :

L'ATK du monstre attaquant est directement infligée sur le monstre défenseur.

Un monstre peut demeurer sur le terrain tant qu'il lui reste des points de vitalité (HP). Les points de vitalité perdus d'un monstre ne peuvent être rétablis, sauf si une habileté spéciale de guérison ou un objet est utilisé. Si des monstres subissent une quantité égale ou plus élevée que leurs points de vitalité (HP), ils sont détruits et retirés du terrain.

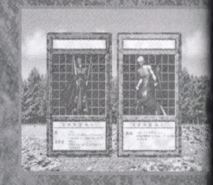
Attaquer

Sélectionnez « Attack » à partir du menu d'actions.

1.La gamme possible d'attaque (une place vers le gauche, droit, avant, ou derrière) sera affiché. Déplacez le curseur sur l'objectif et appuyez sur le bouton A.

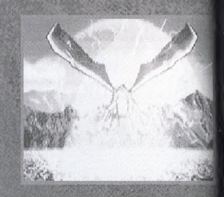


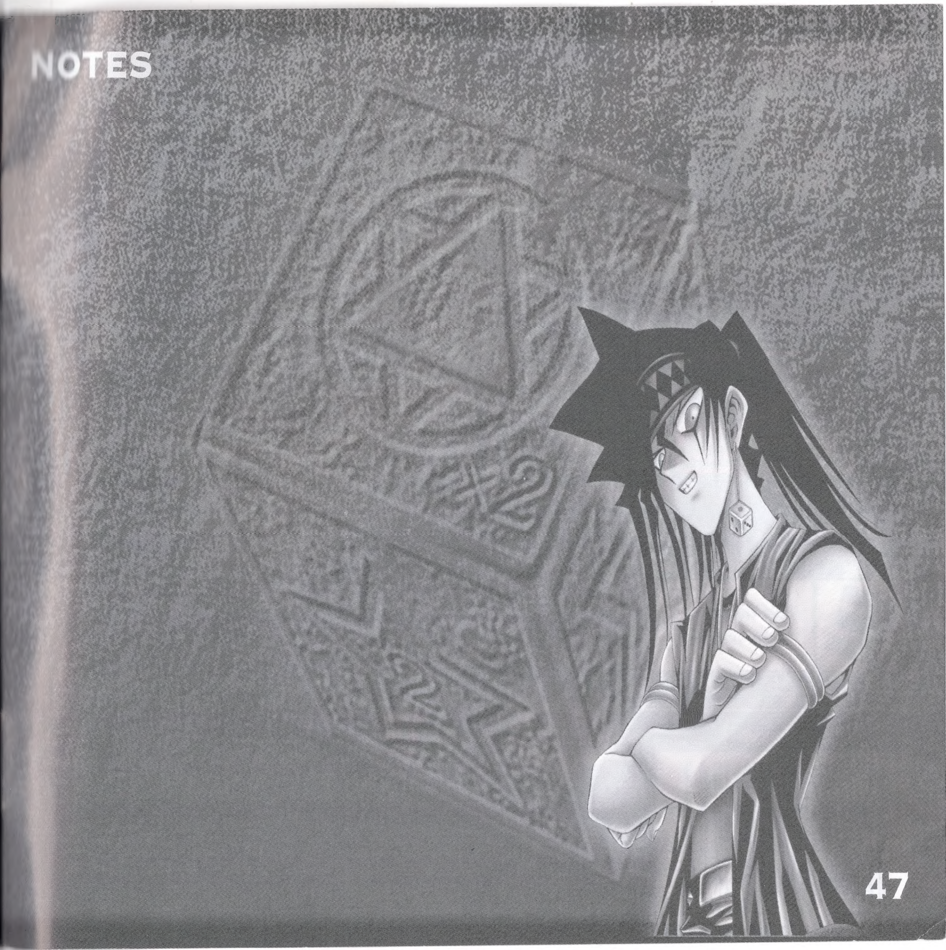
2. Le monstre ennemi réagira à l'attaque du joueur. Le combat commencera (voir page 45 - Évaluation des dommages).



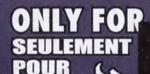
À propos de l´animation des batailles

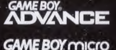
Si l'option « Battle On » a été sélectionnée dans la fenêtre du menu, l'animation du combat peut être sautée en appuyant sur le bouton A une fois que l'objectif a été entré et avant le début du combat. Appuyer sur le bouton B permet également d'annuler l'animation du combat en tout temps. Si « Battle Off » a été sélectionné, appuyer sur les boutons A ou B permet aux joueurs de voir l'animation du combat.



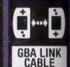












NON COMPATIBLE AVEC D'AUTRES TYPES D'APPAREILS GAME BOY

NOT COMPATIBLE WITH OTHER GAME BOY SYSTEMS!

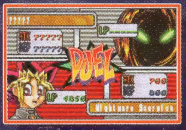
Faites votre choix entre deux classiques de Yu-Gi-Oh! Adventures
Choose from two classic Yu-Gi-Oh! adventures

Destiny Board TravelerMC
Une combinaison imbattable entre un jeu de société, des dés et « Yu-Gi-Oh! »!
Un tout nouveau genre de jeu de société!

Destiny Board Traveler™
An exciting fusion of board games, dice and "Yu-Gi-Oh! Duel Monsters"!
It's a new spin on board games!

Dungeon Dice MonstersMC
Affrontez en duel les personnages de la série télévisée Yu-Gi-Oh! en utilisant des dés magiques, des pièges puissants et des monstres féroces. Créez des forteresses, vainquez vos adversaires et devenez l'ultime expert des duels de dés!

Dungeon Dice Monsters™
Duel against characters from the Yu-Gi-Oh! TV series using magical dice, powerful traps and fierce monsters. Create dungeons, defeat your opponents and become the ultimate dice duelist!









EVERYONE | ENFANTS ET ADULTES
E
Mild Violence
Légère violence
ESRB CONTENT RATING www.esrb.org
CLASSIFIÉ PAR L'ESRB

AGB P BYVE



Les parties multijoueurs nécessitent un logiciel par joueur et un câble Game Link® pour Game Boy Advance

Multiplayer games require one Game Pak per player and a Game Boy Advance Game Link® cable

www.konami.com/gs





LE SCEAU OFFICIEL EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ LA QUALITÉ DE CE PRODUIT. RECHERCHEZ TOUJOURS CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE COMPATIBILITÉ COMPLÈTE.

THIS OFFICIAL SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY.

Konami Digital Entertainment, Inc.
1400 Bridge Parkway, Redwood City, CA 94065